

USE - Game machine system including pachinko machine and slot machine used in game arcade.

ADVANTAGE - Since the photographed image and the image data of great success pattern are synthesized, the expression of most successful player with display pattern is displayed immediately after determining great success condition, and recollection of player remains as a form is provided. The need for a separate camera for photographing player is eliminated as a result cost of game machine system is reduced.

DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the printing sample obtained in game machine system.

printing sample 70

photographed image of player 71

great success pattern 72

round number 73

count number 74

CHOSEN- Dwg.3/10
DRAWING:

TITLE- GAME MACHINE SYSTEM MACHINE PRINT SYNTHESIS PHOTOGRAPH
TERMS: IMAGE PLAY IMAGE DATA SUCCESS PATTERN PRINT BUTTON PRESS
PLAY

DERWENT-CLASS: P36 T01 T04 T05 W04

EPI- T01-C05A; T01-J10; T04-G10; T05-H05E; T05-H08C; W04-M01B1;
CODES: W04-X02A1;

SECONDARY-ACC-NO:

Non-CPI Secondary Accession Numbers: N2004-082066

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-757

(P2004-757A)

(43) 公開日 平成16年1月8日(2004.1.8)

(51) Int. Cl. 7

A63F 7/02

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2003-306759 (P2003-306759)
 (22) 出願日 平成15年8月29日 (2003. 8. 29)
 (62) 分割の表示 特願平11-63224の分割
 原出願日 平成11年3月10日 (1999. 3. 10)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100103045
 弁理士 兼子 直久
 (72) 発明者 安彦 正巳
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 株式会社三洋物産内
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC22 BC25 EB55

(54) 【発明の名称】 遊技機システム

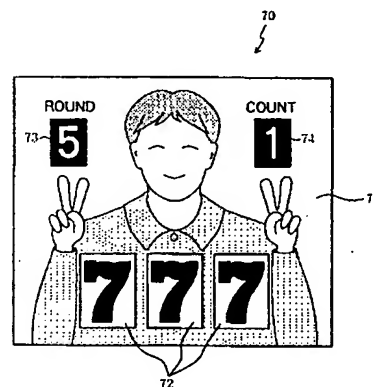
(57) 【要約】

【課題】 遊技者の撮像画像と表示装置に表示される表示画像とを合成しこれを印刷することにより、遊技者の思い出に残る形としてのサービスを提供できる遊技機システムを提供すること。

【解決手段】 大当たりが発生すると、遊技者の表情が撮影され、その撮像データが大当たり表示の各画像データと合成されて、LCDディスプレイへ表示される。遊技者によって印刷ボタンが押下されると、かかるLCDディスプレイに表示されている画像が印刷され、印刷結果が遊技者へ供される。このように遊技者の撮像画像と大当たり表示の画像との合成画像を印刷して遊技者へ提供できるので、遊技者へ思い出に残る形としてのサービスを提供することができる。

【選択図】

図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄の変動表示を行う表示装置を有する遊技機の遊技機システムにおいて、
遊技者を撮影する撮影手段と、
その撮影手段で撮影された撮像データと前記表示装置に表示される表示データとを合成する合成手段と、
その合成手段により合成された画像データを印刷する印刷手段とを備えていることを特徴とする遊技機システム。

【請求項 2】

前記撮影手段は、複数の遊技機が設置される遊技場の監視カメラによって構成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機システム。 10

【請求項 3】

前記撮影手段は、大当たりを決定する表示が前記表示装置へ表示された直後に遊技者の撮影を行うことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機を用いた遊技機システムに関し、特に、遊技者の思い出に残る形としてのサービスを提供できる遊技機システムに関するものである。 20

【背景技術】

【0002】

近年、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機を扱う遊技場では、集客能力を向上するために遊技者に対して各種のサービスが行われている。特開平 9-168647 号公報には、係るサービスの一種として、パチンコ機の表示装置に、遊技者の撮像画像を図柄や背景画像などの表示画像と合成して表示し、表示画像に新鮮さや面白みを与えると共に、遊技者との一体感が表れるようにしている。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、係る表示上のサービスは一時的なものであり、少なくとも遊技の終了と共に消滅してしまうものである。即ち、遊技者の思い出に残る形としてのサービスを提供することができないという問題点があった。 30

【0004】

本発明は上述した問題点を解決するためになされたものであり、遊技者の撮像画像と表示装置に表示される表示画像とを合成しこれを印刷することにより、遊技者の思い出に残る形としてのサービスを提供できる遊技機システムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機システムは、図柄の変動表示を行う表示装置を有するものであり、遊技者を撮影する撮影手段と、その撮影手段で撮影された撮像データと前記表示装置に表示される表示データとを合成する合成手段と、その合成手段により合成された画像データを印刷する印刷手段とを備えている。 40

この請求項 1 記載の遊技機システムによれば、撮影手段により撮影された遊技者の撮像データは、表示装置に表示される表示データと合成手段によって合成され、その合成された画像データが印刷手段によって印刷される。

請求項 2 記載の遊技機システムは、請求項 1 記載の遊技機システムにおいて、前記撮影手段は、複数の遊技機が設置される遊技場の監視カメラによって構成されている。

請求項 3 記載の遊技機システムは、請求項 1 又は 2 に記載の遊技機システムにおいて、前記撮影手段は、大当たりを決定する表示が前記表示装置へ表示された直後に遊技者の撮 50

影を行う。

【発明の効果】

【0006】

請求項1記載の遊技機システムによれば、遊技者を撮影した撮像画像の撮像データと表示装置に表示される表示データとを合成し、これを印刷することができる。よって、遊技者へその印刷物をプレゼントすることにより、遊技者の思い出に残る形としてのサービスを提供することができるという効果がある。

請求項2記載の遊技機システムによれば、請求項1に記載の遊技機システムの奏する効果に加え、遊技場の監視カメラを撮影手段に利用することで、撮影手段として別のカメラを設ける必要がないので、遊技機システムおよび各遊技機の装置コストを低減することができるという効果がある。 10

請求項3記載の遊技機システムによれば、請求項1又は2に記載の遊技機システムの奏する効果に加え、大当たりを決定する表示の直後は遊技者が最も良い表情をしているので、係る良い表情の遊技者を撮影することができるという効果がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

以下、本発明の好ましい実施例について、添付図面を参照して説明する。図1は、本発明の第1実施例における遊技機システム80を構成するパチンコ機1およびカード読取ユニット23の正面図である。このパチンコ機1は、いわゆる第1種パチンコ機であり、その前面（図1の紙面に対して手前側）には前面枠2が配設されている。前面枠2は、略矩形額縁状に形成されており、その上方中央部分にはパチンコ機1の遊技者を撮影するための小型カメラ60が配設されている。また、前面枠2の略中央部分には略矩形の開口2aが穿設され、かかる開口2aの内周には金枠3が周設されている。この金枠3の内側の上方には、2枚のガラス板4a、4bをそれぞれ装着可能なガラス扉枠4が開閉可能に配設されており、ガラス扉枠4の後方（図1の紙面に対して奥側）には遊技盤5が配置されている。尚、ガラス板4aはガラス扉枠4の前側部分に装着され、ガラス板4bはガラス板4aの後側部分に装着される。即ち、ガラス板4aと遊技盤5との間にガラス板4bが装着されるのである。 20

【0008】

遊技盤5の前面には略円弧状の外レール6が植立され、その外レール6の内側位置には円弧状の内レール7が植立されている。この内レール7および外レール6により囲まれた遊技盤5の前面には、遊技球（打球）が打ち込まれる遊技領域8が形成されており、遊技領域8の周囲には、遊技球が入賞することにより6個の遊技球が賞球として払い出される複数の普通入賞口9が配設されている。この複数の普通入賞口9が配設された遊技領域8の略中央部分には、複数種類の識別情報としての図柄などを表示する液晶（LCD）ディスプレイ10を備えた可変表示装置11が配設されている。 30

【0009】

この可変表示装置11の液晶ディスプレイ10の手前側周囲には、可変表示装置11の装飾部材を兼ねたセンターフレーム11aが周設されており、このセンターフレーム11aにより液晶ディスプレイ10の周囲が装飾されている。センターフレーム11aの上部中央には表示装置の一種である7セグメントLED11bが配設されており、この7セグメントLED11bにより図柄作動ゲート12を通過した遊技球数（保留球数）が表示される。 40

【0010】

可変表示装置11の下方には、図柄作動ゲート（第1種始動口）12が配設されている。図柄作動ゲート12を遊技球が通過することにより、第1種始動口スイッチ（図示せず）がオンして、可変表示装置11の変動表示が開始されると共に、6個の遊技球が賞球として払い出される。また、図柄作動ゲート12の下方には可変入賞装置13が配設されている。この可変入賞装置13は、遊技盤5に装着可能に形成された本体フレーム13aを備えており、その略中央部分には2以上の遊技球が同時に通過可能な幅広の矩形の開口 50

である大入賞口の開口13bが穿設されている。

【0011】

この大入賞口の開口13bは、大入賞口の一部を構成しており、可変表示装置11の変動後の表示結果が予め定められた図柄の組み合わせ（大当たり表示）の1つと一致する場合に、遊技球が入賞しやすいように所定時間（例えば、30秒間）経過するまで、又は、所定個数（例えば、10個）の遊技球が大入賞口の開口13b内へ入賞するまで、開放されるものである。この大入賞口の開口13bの開閉動作の行われ得る状態が、いわゆる所定の遊技価値の付与された状態（特別遊技状態）である。

【0012】

大入賞口の開口13bには、開閉シャッタ13cが配設されている。この開閉シャッタ13cは、大入賞口の開口13bの形状に適合して形成されており、大入賞口の開口13bを開閉するものである。また、本体フレーム13aの前面であって、開閉シャッタ13cの前方にはガード部材13dが配設されている。尚、大入賞口は、大入賞口の開口13b、開閉シャッタ13c、ガード部材13dで構成されている。

【0013】

可変入賞装置13の下方であって、上述した遊技領域8の最下方には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域8外へ排出するためのアウト口14が形成されている。このアウト口14の形成された遊技領域8の前方に配設されるガラス扉枠4の下方には、金枠3に開閉可能に取着された前面扉板（腰板）15が配設されている。この前面扉板15の前面には遊技球を貯留し、かつ、遊技球発射装置（図示せず）へ遊技球を供給する上皿16が配設され、その上皿16の下方であって、前面枠2の下側部分には上皿16に貯留しきれなかった遊技球を貯留するための下皿17が配設されている。また、下皿17の右側部分には、遊技球を遊技領域8へ打ち込むために遊技者により操作される操作ハンドル18が配設され、かかる操作ハンドル18の内部には遊技球発射装置の発射用モータ（図示せず）を回転させるためのスイッチであるハンドルスイッチ18aが内蔵されている。

【0014】

上述した上皿16の上方における前面扉板15の上部中央には、後述するカード読取ユニット23により読み取られたカードの残高金額を表示するために、3つの7セグメントLEDにより構成された残高表示器19が配設されている。この残高表示器19の右側には、後述するカード読取ユニット23のカード挿入口24に挿入されたカードを取り出す場合に押下される返却ボタン20が配設される一方、残高表示器19の左側には、貸球の払い出し（貸出）を開始する際に押下される貸出ボタン21が配設されている。また、貸出ボタン21の左側上方には貸出ボタン21が押下可能か否かを報知する貸出ボタンランプ22が配設されている。この貸出ボタンランプ22は、貸出ボタン21が押下可能な状態である場合に点灯される一方、貸出ボタン21が押下不可能な状態である場合に消灯される。よって、遊技者は、この貸出ボタンランプ22を視認することにより、貸出ボタン21が押下可能であるか否かを判断することができる。更に、残高表示器19および返却ボタン20の右側には、印刷ボタン31、撮影ボタン32、消去ボタン33の3つのボタンが右から左へ順に配設されている。これらのボタン31～33の詳細については、図2を参照しつつ後述する。

【0015】

上記のように構成されたパチンコ機1の左側には、正面視長方形のカード読取ユニット23が並設されている。カード読取ユニット23はカードに記録された残高金額のデータを読み取るためのものであり、その上下方向における略中央部分には、金銭と同等の有価価値を有するカードを挿入するためのカード挿入口24が縦長に配設されている。カード挿入口24の下方には、印刷紙排出口34がカード挿入口24と同じく縦長に配設されている。印刷紙排出口34は、カード読取ユニット23内に設けられたプリンタ67（図2参照）によって印刷された印刷紙を排出するための排出口である。この印刷紙排出口34をカード読取ユニット23の形状と同様に縦長に形成することにより、カード読取ユニ

ット23の幅を小さくして、その設置スペースを小さく維持することができる。

【0016】

なお、後述するプリンタ67は、カード読取ユニット23内に設けられており、このカード読取ユニット23の両側に配設された2台のパチンコ機1に対して1台配設されている。よって、各パチンコ機1毎にそれぞれプリンタ67を設ける場合に比べて、遊技機システム80の製造コストを低減することができる。

【0017】

カード挿入口24の上方であって、カード読取ユニット23の上部にはLEDで構成されたカード利用可能ランプ25が配設されている。このカード利用可能ランプ25は、例えば、カード挿入口24へカードが挿入可能である場合に点灯される一方、カード挿入口24へカードが挿入不可能である場合に消灯される。よって、遊技者は、このカード利用可能ランプ25を視認することにより、カード読取ユニット23が使用可能であるか否かを判断することができる。

【0018】

カード挿入口24とカード利用可能ランプ25との間部分であって、カード読取ユニット23の上側位置には、カードに記録された残高金額のデータに基づいて貸出金額を設定するための金額設定ボタン26が配設されており、この金額設定ボタン26を押下することにより貸出金額を100円、200円、300円または500円に設定することができる。金額設定ボタン26の下側には、端数表示ボタン27が配設されている。この端数表示ボタン27は、カードに記録された残高金額が貸出金額の最低額（例えば、100円）に満たない場合に、その端数を残高表示器19に表示する際に押下される。

【0019】

また、端数表示ボタン27の下側には、略三角形に形成された上下一対の連結台方向表示ランプ28が配設されている。この一对の連結台方向表示ランプ28は、カード読取ユニット23が接続されているパチンコ機1の配設（並設）方向を示すためのものであり、その内部にそれぞれ1つずつLEDが内蔵されている。よって、例えば、カード読取ユニット23が右側に並設されるパチンコ機1に接続される場合には下側のLEDが点灯され、カード読取ユニット23が左側に並設されるパチンコ機（図示せず）に接続される場合には上側のLEDが点灯される。この連結台方向表示ランプ28の下側には、LEDで構成されたカード挿入中ランプ29が配設されており、このカード挿入中ランプ29はカードがカード挿入口24に挿入されている場合に点灯される一方、カードがカード挿入口24に挿入されていない場合に消灯される。尚、カード利用可能ランプ25および連結台方向表示ランプ28は、カード読取ユニット23の電源投入とともに点灯する。

【0020】

図2は、遊技機システム80を構成するパチンコ機1に設けられる制御用基板Cおよび表示用基板D、並びに、カード読取ユニット23に設けられる印刷用基板Pの電氣的構成を示したブロック図である。

【0021】

パチンコ機1の制御用基板Cは、演算装置であるMPU41と、そのMPU41により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM42と、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM43とを備えている。これらのMPU41、ROM42、RAM43は、バスライン44を介して互いに接続されており、バスライン44は、また、入出力ポート45にも接続されている。入出力ポート45は、表示用基板Dや他の入出力装置46と接続されている。制御用基板Cは、入出力ポート45を介して、表示用基板Dや他の入出力装置46へ動作コマンドを送り、それら各装置を制御する。LCDディスプレイ10の変動表示や大入賞口の開口13aの開閉動作も、この動作コマンドに基づいて制御される。

【0022】

パチンコ機1の表示用基板Dは、MPU51と、プログラムROM52と、ワークRAM53と、ビデオRAM55と、キャラクタROM56と、撮像データ用RAM57と、

画像コントローラ58と、入出力ポート59とを備えており、この入出力ポート59に、LCDディスプレイ10と、カメラ60とが接続されている。

【0023】

MPU51、プログラムROM52、ワークRAM53は、バスライン54を介して互いに接続されている。MPU51は、制御用基板Cから出力される動作コマンドに応じて、LCDディスプレイ10の表示制御（変動表示）を行うものであり、プログラムROM52には、このMPU51により実行される各種のプログラムが記憶されている。ワークRAM53は、MPU51によるプログラムの実行時に使用される各種のワークデータが一時的に記憶されるメモリである。

【0024】

ビデオRAM55は、LCDディスプレイ10に表示されるデータを記憶するメモリであり、このビデオRAM55の内容を書き換えることにより、LCDディスプレイ10の変動表示や表示内容の変更が行われる。キャラクタROM56は、LCDディスプレイ10に表示される図柄や背景画像などのキャラクタデータを記憶するメモリであり、撮像データ用RAM57は、カメラ60によって撮影された遊技者の撮像データを記憶するメモリである。キャラクタROM56および撮像データ用RAM57に記憶されるデータは、MPU51によって合成され、ビデオRAM55へ書き込まれ、LCDディスプレイ10へ表示される。画像コントローラ58は、MPU51、ビデオRAM55、入出力ポート59の各タイミングを調整して、データの読み書きを介在するとともに、ビデオRAM55に記憶される表示データを所定のタイミングでLCDディスプレイ10に表示させたり、印刷用基板Pへ送信するためのものである。

【0025】

カメラ60は、大当たり表示の開始時に、即ち、図柄の変動表示が大当たりを決定する大当たり図柄で停止表示した直後に、遊技者の様子を撮影するためのものである。大当たりの発生を知った遊技者は最も良い表情をしている。よって、その最も良い表情をしている遊技者を撮影し、その撮像画像を背景画像として大当たり図柄などと共にLCDディスプレイ10へ表示し大当たり表示を行うのである。具体的には、カメラ60で撮影された遊技者の撮像データは、入出力ポート59及び画像コントローラ58を介して撮像データ用RAM57へ記憶され、その後、キャラクタROM56に記憶される大当たり図柄などの画像データと合成されて、ビデオRAM55へ書き込まれ、LCDディスプレイ10へ表示されるのである。

【0026】

なお、前述したように、カメラ60はパチンコ機1の前面枠2の上方中央部に配設されているので、LCDディスプレイ10の変動表示を注視する遊技者を的確に撮影することができる。また、一般に、撮像データはデータ量が大きく、その撮像データの送受信には長時間を要するが、カメラ60は表示用基板Dに直接接続されているので、かかる撮像データをLCDディスプレイ10へ表示するために、その撮像データの送受信を他の回路基板との間で行う必要がない。よって、他の回路基板へ負担をかけることなく、遊技者の撮像データをLCDディスプレイ10へ表示することができる。

【0027】

カード読取ユニット23内に収容される印刷用基板Pは、印刷制御を行うMPU61と、そのMPU61により実行される各種プログラムを記憶したROM62と、書き換え可能な揮発性のメモリであるRAM63とを備えている。RAM63には、ワークメモリ63aと、画像データメモリ63bとが設けられている。ワークメモリ63aは、MPU61によるプログラムの実行時に各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、画像データメモリ63bは、表示用基板Dから印刷用基板Pへ送信される画像データを記憶するためのメモリである。画像データメモリ63bに記憶された画像データは、印刷可能なデータに変換された後に、プリンタ67によって印刷される。

【0028】

これらのMPU61、ROM62、RAM63は、バスライン64を介して互いに接続

されており、バスライン64は、また、入出力ポート65にも接続されている。入出力ポート65は、表示用基板Dに接続される他、プリンタ67およびパチンコ機1の前面扉板15上に配設される3つのボタンである印刷ボタン31、撮影ボタン32、消去ボタン33と接続されている。

【0029】

印刷ボタン31は、大当たり表示の際にLCDディスプレイ10に表示された遊技者の撮像画像と大当たり図柄の表示画像との合成画像の印刷を指示するためのボタンである。印刷ボタン31が押下されると、ビデオRAM55に記憶されLCDディスプレイ10に表示されている画像データが、表示用基板Dから印刷用基板Pへ送信される。印刷用基板Pでは、係る画像データを受信すると、その画像データを一旦、画像データメモリ63bへ記憶し、印刷可能なデータに変換した後に、プリンタ67によって印刷する。印刷された用紙は、カード読取ユニット23の印刷紙排出口34から排出され、遊技者へ供される。

10

【0030】

撮影ボタン32は、大当たり表示の開始時に撮影されLCDディスプレイ10へ表示された遊技者の撮像画像が遊技者自身にとって好ましくないものである場合に、遊技者が自身の再撮影を指示するためのボタンである。撮影ボタン32が押下されると、その押下コマンドが印刷用基板Pから表示用基板Dへ送信され、表示用基板Dによってカメラ60が再駆動されて遊技者の再撮影が行われる。再撮影された撮像データは撮像データ用RAM57へ記憶された後に、大当たり図柄などと合成されてビデオRAM55へ書き込まれ、LCDディスプレイ10へ再表示される。この撮影ボタン32により、遊技者は撮影に際しポーズをとることができる。

20

【0031】

消去ボタン33は、遊技者が自身の撮像画像がLCDディスプレイ10へ表示されるのを好まない場合に、係る画像の消去を指示するために押下するボタンである。消去ボタン33が押下されると、その押下コマンドが印刷用基板Pから表示用基板Dへ送信され、表示用基板Dによって撮像データ用RAM57内に記憶される遊技者の撮像データが消去される。更に、ビデオRAM55の内容が書き換えられて、LCDディスプレイ10へ表示されていた遊技者の撮像画像が消去される。

【0032】

なお、消去ボタン33が一旦押下された場合には、押下した遊技者が遊技を継続している間は消去ボタン33の押下を記憶しておき、以降の大当たり表示では遊技者の撮像画像を始めからLCDディスプレイ10に表示しないように構成しても良い。このように構成することにより、自身の撮像画像が表示されるの好まない遊技者に、大当たりの発生の度に消去ボタン33を押下させるという煩わしさを解消することができるのである。

30

【0033】

これらの印刷ボタン31、撮影ボタン32、消去ボタン33は、いずれもパチンコ機1の前面扉板15上に配設されているので、遊技者は遊技を継続しながら容易に各ボタン31～33を押下することができる。

【0034】

図3は、大当たりの発生時にLCDディスプレイ10に表示される大当たり表示の表示例であると共に、その表示中に印刷ボタン31が押下された結果、係る表示例がプリンタ67によって印刷され、カード読取ユニット23の印刷紙排出口34から出力された印刷結果の例である（以下「サンプル70」と称す）。図3に示すように、サンプル70には、遊技者の撮像画像71を背景画像として、大当たり図柄72、ラウンド数73およびカウント数74の各表示が合成表示されている。このように大当たり図柄と共に遊技者の撮像画像を合成表示し印刷して、遊技者へ思い出に残る形としてのサービスを提供するのである。

40

【0035】

なお、遊技者の撮像画像は、背景画像としてだけではなく、他の画像として用いるよう

50

にしても良い。例えば、遊技者の撮像画像を大当たり図柄としたり、遊技者の撮像画像を用いて、ラウンド数やカウント数の表示を行うようにしても良いのである。また、遊技者の撮影タイミングは、大当たり表示の開始時以外のタイミング、即ち、図柄の変動表示が大当たりを決定する大当たり図柄で停止表示した直後以外のタイミングとしても良い。例えば、遊技の開始時やリーチの発生時、更には、大当たりの進行中などを遊技者の撮影タイミングとしても良い。更に、印刷はシールとして使える印刷紙に印刷しても良いし、また、1枚の印刷紙（又はシール紙）に同じ画像を2コマ以上、例えば、6コマや12コマ印刷するようにしても良い。

【0036】

次に、上記のように構成された遊技機システム80で実行される各処理を、図4及び図5のフローチャートを参照して説明する。図4は、パチンコ機1の表示用基板Dにおいて実行される大当たり表示処理のフローチャートである。なお、大当たり表示処理は表示用基板Dで実行される多くの処理の一つである。

【0037】

大当たり表示処理では、まず、大当たり中か否かを判断し（S1）、大当たり中でなければ（S1：No）、大当たり表示の開始であるか否かを更に判断する（S2）。大当たり中でもなく（S1：No）、大当たり表示の開始でもなければ（S2：No）、この大当たり表示処理を終了する。

【0038】

一方、大当たり表示の開始であれば（S2：Yes）、この段階は大当たり図柄が停止表示した直後であるので、遊技者は最も良い表情をしている。よって、かかる良い表情をした遊技者を、カメラ60を作動して撮影する（S3）。撮影した遊技者の撮像データを撮像データ用RAM57へ書き込み（S4）、その撮像データ用RAM57から該撮像データを読み出して、これを背景画像71とし、キャラクタROM56から大当たり図柄72、ラウンド数73、カウント数74の各画像データを読み出して合成し、合成後の画像データをビデオRAM55へ書き込む（S5）。ビデオRAM55へ書き込まれた画像データは、画像コントローラ58によって所定のタイミングで読み込まれ、LCDディスプレイ10へ表示される。これにより遊技者の撮像画像が大当たり図柄と共にLCDディスプレイ10へ表示される。

【0039】

S1の処理において、既に大当たり表示中であれば（S1：Yes）、大当たり表示の終了か否かを判断する（S6）。大当たり表示の終了でなければ（S6：No）、即ち、大当たり表示の最中であれば、印刷ボタン31、撮影ボタン32、消去ボタン33の各ボタンの押下が確認される（S7、S8、S10）。

【0040】

撮影ボタン32が押下されれば（S7：Yes）、遊技者により再撮影の指示がなされたということである。よって、その場合には処理をS3へ移行して、遊技者を再撮影し（S3）、その撮像データを撮像データ用RAM57へ書き込み（S4）、更に、その撮像データを大当たり図柄など72～74の画像データと合成して、ビデオRAM55へ書き込む（S5）。これにより再撮影された遊技者の撮像画像がLCDディスプレイ10へ表示される。

【0041】

印刷ボタン31が押下されれば（S7：No、S8：Yes）、ビデオRAM55の画像データを、即ち、LCDディスプレイ10に表示されている画像データを印刷用基板Pへ送信する。印刷用基板Pへ送信された画像データは、図5の説明で後述するように、印刷可能な形式の画像データに変換された後に、プリンタ67によって印刷される。これにより遊技者は、大当たり図柄など72～74と合成された自身の撮像画像を印刷物として入手することができる。

【0042】

消去ボタン33が押下されれば（S7：No、S8：No、S10：Yes）、撮像デ

ータ用RAM57に記憶されている遊技者の撮像データを消去し(S11)、キャラクターROM56から背景画像の画像データを読み出して、これを同じくキャラクターROM56から読み出した大当たり図柄72、ラウンド数73、カウント数74の各画像データと合成し、ビデオRAM55へ書き込む(S12)。これによりLCDディスプレイ10に表示されていた遊技者自身の撮像画像が消去されるので、自身の撮像画像がLCDディスプレイ10に表示されることを好まない遊技者であっても、不快感を感じることなく、遊技を継続することができる。

【0043】

なお、大当たり表示の最中であっても(S1:Yes, S6:No)、印刷ボタン31、撮影ボタン32、消去ボタン33のいずれのボタンも押下されない場合には(S7:No, S8:No, S10:No)、そのまま、この大当たり表示処理を終了する。 10

【0044】

大当たり表示の終了であれば(S6:Yes)、撮像データ用RAM57に記憶されている遊技者の撮像データを消去して(S13)、この大当たり表示処理を終了する。このように大当たり表示処理の終了時には、撮影された遊技者の撮像データが必ず消去されるので、パチンコ機1の遊技者が交代した場合にも、新たな遊技者の遊技中に前の遊技者の撮像画像が表示されることがなく、前の遊技者のプライバシーを守ると共に、新たな遊技者に不快感を与えることがない。

【0045】

図5は、カード読取ユニット23内に収容された印刷用基板Pで実行される印刷処理のフローチャートである。この印刷処理も印刷用基板Pで実行される多くの処理の一つである。 20

【0046】

印刷処理では、まず、遊技者により印刷ボタン31が押下されたか否かを判断し(S21)、押下されれば(S21:Yes)、印刷ボタン31の押下を示すコマンドを表示用基板Dへ送信する(S22)。該コマンドの送信後は、表示用基板Dから遊技者の撮像画像71が合成された画像データが送信されてくるので、その画像データの受信を待機する(S23:No)。表示用基板Dから送信される画像データを受信すると(S23:Yes)、その受信した画像データを画像データメモリ63bへ書き込む(S24)。全ての画像データの受信が完了するまで、画像データメモリ63bへの書き込みを繰り返す(S25:No)。全ての画像データの受信が完了すれば(S25:Yes)、画像データメモリ63bに書き込まれた画像データを、印刷可能なデータ形式に変換した後に、プリンタ67によって印刷する(S26)。印刷後は画像データメモリ63bに書き込まれた画像データを消去し(S27)、この印刷処理を終了する。 30

【0047】

印刷結果は、カード読取ユニット23の印刷紙排出口34から排出され、遊技者に供される。前述した通り、印刷結果は遊技者の撮像画像71と大当たり図柄などの画像72～74が合成されたものである(図3参照)。よって、かかる印刷結果を遊技者へ提供することにより、遊技者の思い出に残るサービスとすることができる。 40

【0048】

遊技者により印刷ボタン31が押下されず(S21:No)、撮影ボタン32が押下されれば(S28:Yes)、撮影ボタン32の押下を示すコマンドを表示用基板Dへ送信する(S29)。図4で説明したように、表示用基板Dはこのコマンドを受信すると、遊技者を再撮影して、LCDディスプレイ10の表示を更新する。

【0049】

撮影ボタン32が押下されず(S28:No)、消去ボタン33が押下されれば(S30:Yes)、消去ボタン33の押下を示すコマンドを表示用基板Dへ送信する(S31)。図4で説明したように、表示用基板Dはこのコマンドを受信すると、遊技者の撮像データを撮像データ用RAM57から消去すると共に、LCDディスプレイ10の表示を更新して、遊技者の撮像画像のない大当たり表示を行う。 50

【0050】

なお、印刷ボタン31、撮影ボタン32、消去ボタン33のいずれのボタンも押下されない場合には（S21：No、S28：No、S30：No）、そのまま、この印刷処理を終了する。

【0051】

次に、第2実施例の遊技機システム100について添付図面を参照して説明する。第1実施例の遊技機システム80がパチンコ機1とカード読取ユニット23とによって構成されたのに対し、第2実施例の遊技機システム100は、パチンコホールHに設置された複数台のパチンコ機101と、その複数台のパチンコ機101の遊技状態等を管理する集中管理装置Sとによって構成されている。なお、前記した第1実施例と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

10

【0052】

図6は、第2実施例の遊技機システム100の構成を示したブロック図である。パチンコホールHには、複数台のパチンコ機101が設置されており、また、各パチンコ機101には、遊技者の不正行為などを監視するための監視カメラ102がそれぞれ配設されている。各監視カメラ102は、遊技中の遊技者の正面を撮影できる位置に配設されている。この監視カメラ102を利用して遊技者の撮影を行うことにより、遊技者撮影用のカメラを別途設ける必要がなく、遊技機システム100の装置コストを低減することができる。

【0053】

これらパチンコ機101および監視カメラ102は、パチンコホールH外の管理室に設置された集中管理装置Sに接続されている。この集中管理装置Sは、パチンコ機101から出力される各種信号に基づいて、打止制御や打止発生時の報知、各パチンコ機101毎の収支、打止回数、大当たり回数などの管理用データの算出を行うと共に、パチンコ機101における遊技球の詰まりやパチンコ機101に対する不正行為などの異常状態の検出、更には、その報知及び表示などを行うものである。

20

【0054】

この集中管理装置Sの電氣的構成を図7を参照して説明する。図7は、第2実施例における遊技機システム100のパチンコ機101及び集中管理装置Sの電氣的構成を示したブロック図である。図7に示すように、集中管理装置Sは、演算装置であるMPU111と、そのMPU111により実行される各種プログラムを記憶したROM112と、書き換え可能な揮発性のメモリであるRAM113と、時刻の計時を行うリアルタイムクロック（以下「RTC」と称す）114とを備えている。

30

【0055】

RAM113には、ワークメモリ113aと、コード番号メモリ113bとが設けられている。ワークメモリ113aは、MPU111によるプログラムの実行時に各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであり、コード番号メモリ113bは、大当たりが発生した際に、パチンコ機101から集中管理装置Sへ送信されるパチンコ機101のコード番号を記憶するためのメモリである。集中管理装置Sは、かかるコード番号に基づいて大当たりの発生したパチンコ機101を特定し、そのパチンコ機101に対応する監視カメラ102を作動して、大当たりの発生時における遊技者を撮影する。

40

【0056】

RTC114は、年・月・日・曜日・時間・分・秒の時の計時を行うICであり、このRTC114で計時された年月日又は時刻のデータは、大当たりの発生時に監視カメラ102によって撮影された遊技者の撮像画像と合成され、後述するプリンタ105によって印刷される。

【0057】

これらのMPU111、ROM112、RAM113、RTC114は、バスライン115を介して互いに接続されており、バスライン115は、また、入出力インターフェイス117にも接続されている。入出力インターフェイス117は、パチンコ機101の表

50

示用基板Dに接続される他、集中管理装置Sのハードディスク（以下「HD」と称す）116、モニタ103、キーボード104、プリンタ105、及び、監視カメラ102と接続されている。

【0058】

HD116には、画像データメモリ116aと、撮像データメモリ116bと、合成データメモリ116cとが設けられている。画像データメモリ116aは、大当たりが発生したパチンコ機101から集中管理装置Sへ送信される大当たり表示の画像データを記憶するためのメモリである。かかる画像データは、パチンコ機101のコード番号に対応つけて画像データメモリ116aに記憶される。撮像データメモリ116bは、監視カメラ102によって撮影された遊技者の撮像データを記憶するためのメモリである。この撮像データも、パチンコ機101のコード番号に対応つけて撮像データメモリ116bに記憶される。

10

【0059】

合成データメモリ116cは、コード番号と、画像データメモリ116aおよび撮像データメモリ116bにコード番号に対応つけて記憶される画像データおよび撮像データと、更には、RTC114の日付（または時刻）データとを合成した合成データを記憶するためのメモリである。この合成データも、パチンコ機101のコード番号に対応つけて合成データメモリ116cに記憶される。なお、この合成データは集中管理装置Sのモニタ103へ表示されると共に、集中管理装置Sの管理者による印刷指示があると、印刷可能なデータ形式に変換された後に、プリンタ105によって印刷される。

20

【0060】

モニタ103は、集中管理装置Sで算出または検出される各種の情報を表示すると共に、合成データメモリ116cに記憶される合成データである、大当たり表示と遊技者の撮像画像との合成データを表示するためのものである。また、キーボード104は、管理者が集中管理装置Sに対して各種の入力操作を行うためのものであり、プリンタ105は、管理者による印刷の指示に基づいて各種データの印刷を行うためのものである。第2実施例の遊技機システム100では、集中管理装置Sに1台のプリンタ105を設けるだけであるので、各パチンコ機または各カード読取ユニット毎にプリンタを設ける場合に比べて、遊技機システム100の装置コストを低減することができる。

【0061】

30

集中管理装置Sの管理者は、大当たりの発生時にモニタ103に表示される合成画像を確認し、遊技者の写りが良い場合には、キーボード104を介して印刷の指示をする。かかる印刷の指示があると、モニタ103に表示されている合成画像がプリンタ105によって印刷され、その印刷結果がパチンコホールHの従業員から遊技者へ手渡される。また、集中管理装置Sの管理者がモニタ103に表示される合成画像を確認した結果、遊技者の写りが悪い場合、キーボード104を介して再撮影の指示がなされると、監視カメラ102によって遊技者の再撮影が行われる。再撮影の結果、遊技者が上手く撮影され、管理者によって印刷指示がなされると、大当たり表示と遊技者の撮像画像との合成画像がプリンタ105によって印刷される。

【0062】

40

図8は、第2実施例における大当たり表示と遊技者の撮像画像との合成画像の印刷結果の例である（以下「サンプル120」と称す）。図8に示すように、サンプル120には、第1実施例のサンプル70と同様に、遊技者の撮像画像121を背景画像として、大当たり図柄122、ラウンド数123およびカウント数124が合成される他、更に、パチンコ機101のコード番号125と印刷の日付（または時刻）126が合成して印刷される。

【0063】

集中管理装置Sのプリンタ105は、パチンコホールHに設置された複数台のパチンコ機101に対応する合成画像を印刷するが、各印刷結果にはパチンコ機101のコード番号125が印刷されるので、その印刷結果がどのパチンコ機101のものであるかを、パ

50

チンコホールHの従業員が間違えることがない。また、印刷結果には、集中管理装置SのRTC114を利用して、印刷の日付（または時刻）126も合成印刷されるので、かかる印刷結果は遊技者にとって一層価値あるものとなる。

【0064】

なお、第1実施例と同様に、遊技者の撮像画像は、背景画像としてだけでなく、他の画像として用いるようにしても良い。例えば、遊技者の撮像画像を大当たり図柄としたり、遊技者の撮像画像を用いて、ラウンド数やカウント数の表示を行うようにしても良いのである。また、遊技者の撮影タイミングは、大当たり表示の開始時以外のタイミング、即ち、図柄の変動表示が大当たりを決定する大当たり図柄で停止表示した直後以外のタイミングとしても良い。例えば、遊技の開始時やリーチの発生時、更には、大当たりの進行中などを遊技者の撮影タイミングとしても良い。更に、印刷はシールとして使える印刷紙に印刷しても良いし、また、1枚の印刷紙（又はシール紙）に同じ画像を2コマ以上、例えば、6コマや12コマ印刷するようにしても良い。

10

【0065】

次に、上記のように構成された第2実施例の遊技機システム100で実行される各処理を、図9及び図10のフローチャートを参照して説明する。図9は、パチンコ機101の表示用基板Dにおいて実行される大当たり表示処理のフローチャートである。なお、大当たり表示処理は表示用基板Dで実行される多くの処理の一つである。

【0066】

大当たり表示処理では、まず、大当たり表示の開始か否かを判断し（S51）、大当たり表示の開始でなければ（S51：No）、この処理を終了する。一方、大当たり表示の開始であれば（S51：Yes）、背景画像、大当たり図柄、ラウンド数、カウント数の各画像データをキャラクタROM56から読み出して合成し、ビデオRAM55へ書き込む（S52）。このビデオRAM55への書き込みにより、LCDディスプレイ10へ大当たり表示が表示される。

20

【0067】

LCDディスプレイ10へ大当たり表示を表示した後、そのパチンコ機101に割り当てられたコード番号を集中管理装置Sへ送信する（S53）。更に、背景画像以外の大当たり図柄、ラウンド数、カウント数の各画像データをキャラクタROM56から読み出して合成し、この合成された画像データを集中管理装置Sへ送信して（S54）、大当たり表示処理を終了する。

30

【0068】

なお、パチンコ機101のコード番号は、パチンコ機101の表示用基板Dから集中管理装置Sへ直接送信するのではなく、そのパチンコ機101を管理する台管理装置（図示せず）に記憶（登録）しておき、その台管理装置から集中管理装置Sへ送信するようにしても良い。また、大当たり図柄などの合成された画像データも、パチンコ機101の表示用基板Dから集中管理装置Sへ直接送信するのではなく、台管理装置及び島管理装置（図示せず）を介して、集中管理装置Sへ送信するようにしても良い。

【0069】

図10は、集中管理装置Sで実行される印刷処理のフローチャートである。この印刷処理も集中管理装置Sで実行される多くの処理の一つである。印刷処理では、まず、パチンコ機101から送信されるコード番号を受信したか否かを判断する（S61）。パチンコ機101のコード番号を受信しなければ（S61：No）、パチンコホールH内のいずれのパチンコ機101においても大当たり表示が開始されないで、印刷の対象が無い。よって、かかる場合には、そのまま、この印刷処理を終了する。

40

【0070】

一方、パチンコ機101から送信されるコード番号を受信した場合には（S61：Yes）、そのコード番号のパチンコ機101で大当たり表示が開始されることがわかる。よって、かかるコード番号をコード番号メモリ113bに書き込み（S62）、そのコード番号に続いてパチンコ機101から送信される大当たり表示の画像データを、該コード番

50

号に対応つけて、H D 1 1 6 の画像データメモリ 1 1 6 a へ書き込む (S 6 3)。

【0071】

全ての画像データの受信が完了するまで、S 6 3 の処理を繰り返す (S 6 4 : N o)。全ての画像データの受信が完了すれば (S 6 4 : Y e s)、受信したコード番号に対応する監視カメラ 1 0 2 を作動して、大当たりを発生させた遊技者を撮影する (S 6 5)。その後、撮影した撮像データを、コード番号に対応つけて撮像データメモリ 1 1 6 b へ書き込み (S 6 6)、更に、コード番号と、そのコード番号に対応する画像データ及び撮像データを、画像データメモリ 1 1 6 a および撮像データメモリ 1 1 6 b から読み出して合成し、この合成データを合成データメモリ 1 1 6 c へコード番号に対応つけて書き込む (S 6 7)。R T C 1 1 4 から年月日の日付データを読み出して、これを合成データメモリ 1 1 6 c に書き込んだ合成データと更に合成し、上書きする (S 6 8)。そして、集中管理装置 S の管理者が合成画像を確認できるように、合成データメモリ 1 1 6 c へ書き込んだデータをモニタ 1 0 3 へ表示する (S 6 9)。

10

【0072】

モニタ 1 0 3 の表示を見た管理者により、キーボード 1 0 4 を介して再撮影の指示がなされると (S 7 0 : Y e s)、集中管理装置 S は、まず、撮像データメモリ 1 1 6 b および合成データメモリ 1 1 6 c のコード番号に対応する撮像データおよび合成データを消去し (S 7 1)、処理を S 6 5 へ移行する。S 6 5 ~ S 6 9 の各処理によって、遊技者の再撮影 (S 6 5) と、各データの合成 (S 6 6 ~ S 6 8)、及び、その合成データのモニタ 1 0 3 への表示が行われる (S 6 9)。このように遊技者の写りが悪い場合には、管理者の指示により何度でも再撮影を行うことができる。

20

【0073】

モニタ 1 0 3 の表示を見た管理者が遊技者の写りが良いと判断し、その管理者によりキーボード 1 0 4 を介して印刷の指示がなされると (S 7 0 : N o, S 7 2 : Y e s)、集中管理装置 S は、合成データメモリ 1 1 6 c にコード番号に対応して記憶される合成データを読み出し、印刷可能なデータ形式に変換した後に、プリンタ 1 0 5 によって印刷する (S 7 3)。印刷後は、印刷したコード番号に対応する各データを画像データメモリ 1 1 6 a、撮像データメモリ 1 1 6 b、合成データメモリ 1 1 6 c からそれぞれ消去し (S 7 4)、この印刷処理を終了する。

【0074】

集中管理装置 S のプリンタ 1 0 5 から出力された印刷結果は、パチンコホール H の従業員によって遊技者に供される。印刷結果には、パチンコ機 1 0 1 のコード番号 1 2 5 も併せて印刷されているので、従業員が遊技者を間違えてしまうことはない。なお、パチンコ機 1 0 1 のコード番号については、合成印刷せず、モニタ 1 0 3 へ表示するだけに止めても良い。この場合には、パチンコホール H の従業員は、モニタ 1 0 3 を見た管理者からパチンコ機 1 0 1 のコード番号を聞いて、そのコード番号のパチンコ機 1 0 1 で遊技している遊技者に印刷結果を手渡すのである。

30

【0075】

前述した通り、印刷結果には、遊技者の撮像画像 1 2 1 と大当たり図柄などの画像 1 2 2 ~ 1 2 6 とが合成印刷されている (図 8 参照)。よって、かかる印刷結果を遊技者へ提供することにより、遊技者の思い出に残るサービスとすることができる。特に、遊技者自身の撮像画像 1 2 1 および大当たり図柄 1 2 2 と共に、その日付 1 2 6 までもが合成印刷されるので、遊技者にとって一層記念に残るものとなる。

40

【0076】

前記した各実施例において、請求項 1 記載の撮影手段としては S 3 及び S 6 5 の処理が、合成手段としては S 5 及び S 6 7 の処理が、印刷手段としては S 2 6 及び S 7 3 の処理が、それぞれ該当する。

【0077】

以上、実施例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の改良変形が可能であることは容易に

50

推察できるものである。

【0078】

例えば、本実施例では遊技機システム80, 100を構成する遊技機としては、第1種パチンコ機1, 101を例に説明したが、第2種または第3種パチンコ機、或いは、スロットマシンなどの遊技機を、遊技機システムを構成する遊技機として用いるようにしても良い。

【0079】

また、第1実施例においては、パチンコ機1とパチンコ機1との間に配設されると共にプリンタ67を収容するユニットとしてカード読取ユニット23を用いて説明したが、これに代えて、パチンコ機1とパチンコ機1との間に配設される薄型のユニットであって、直接現金を投入することにより遊技球を貸し出す現金機を用いるようにしても良い。即ち、かかる現金機内にプリンタ67を収容するようにしても良いのである。この場合、現金機を薄型に保つため、プリンタ67の印刷紙排出口34は縦型に配設される。なお、カード読取ユニット23や現金機以外のユニットであっても、パチンコ機1とパチンコ機1との間に配設されるユニットであれば、いずれのユニット内にプリンタ67を印刷紙が縦方向に排出されるように収容するようにしても良い。

【0080】

以下に本発明の変形例を示す。請求項1記載の遊技機システムにおいて、前記撮影手段は、複数の遊技機が設置される遊技場の監視カメラによって構成されていることを特徴とする遊技機システム1。遊技場の監視カメラを撮影手段に利用することで、撮影手段として別のカメラを設ける必要がないので、遊技機システムおよび各遊技機の装置コストを低減することができる。

【0081】

請求項1記載の遊技機システム、又は、遊技機システム1において、前記印刷手段は複数の遊技機に対して1台設けられていることを特徴とする遊技機システム2。例えば、遊技場の管理装置のプリンタを印刷手段として使用することにより、プリンタの必要台数を減少させて、遊技機システムの装置コストを低減することができる。また、印刷手段を遊技機毎に設ける必要がないので、各遊技機の装置コストを低減することができる。

【0082】

請求項1記載の遊技機システム、又は、遊技機システム1若しくは2において、前記合成手段により合成された画像データを遊技場の管理装置に設けられるモニタ装置へ表示する表示制御手段と、その表示制御手段によって前記モニタ装置に表示された画像データの印刷を指示する印刷指示手段とを備えていることを特徴とする遊技機システム3。モニタ装置の表示で印刷される画像を確認した上で、印刷の指示をすることができる。

【0083】

遊技機システム3において、前記撮影手段を再動作させて遊技者を再撮影し、その再撮影した撮像データを前記合成手段により前記表示データと合成し、その合成された画像データを前記表示制御手段により前記モニタ装置へ再表示させる再撮影指示手段を備えていることを特徴とする遊技機システム4。モニタ装置の表示を確認した結果、遊技者の写りが悪い場合には遊技者を再撮影することができる。よって、遊技者の写りの良い画像を印刷することができる。

【0084】

請求項1記載の遊技機システム、又は、遊技機システム1乃至4において、前記印刷手段は、印刷した日付若しくは時刻、又は、前記撮影手段による撮影対象となった遊技機の台番号を、前記画像データと共に印刷することを特徴とする遊技機システム5。

【0085】

請求項1記載の遊技機システムにおいて、前記撮影手段および合成手段は、前記遊技機の表示装置の表示を制御する表示制御回路に設けられており、その表示制御回路には、更に、前記合成手段により合成された画像データを前記表示装置へ表示する表示制御手段が設けられていることを特徴とする遊技機システム6。印刷される画像を遊技機の表示装置

へ表示し、遊技中の遊技者に見せて、遊技の興趣を向上することができる。また、撮影手段、合成手段および表示制御手段が表示制御回路に設けられているので、他の回路とデータの送受信をすることなく（他の回路に負担をかけることなく）、撮像データと表示データとを合成して表示装置へ表示することができる。

【0086】

遊技機システム6において、前記表示制御手段によって前記表示装置に表示された画像データの印刷を指示する印刷指示手段を備えており、その印刷指示手段は遊技中の遊技者によって操作が可能な位置に配設されていることを特徴とする遊技機システム7。遊技者自身が、遊技を継続しながら印刷される画像を表示装置で確認した上で、その画像の印刷を指示することができる。

10

【0087】

遊技機システム6又は7において、前記撮影手段を再動作させて遊技者を再撮影し、その再撮影した撮像データを前記合成手段により前記表示データと合成し、その合成された画像データを前記表示制御手段によって前記表示装置へ再表示させる再撮影指示手段を備えており、その再撮影指示手段は遊技中の遊技者によって操作が可能な位置に配設されていることを特徴とする遊技機システム8。表示装置の表示を確認した結果、その画像を遊技者自身が気に入らない場合には、遊技者自身が、遊技を継続しながら再撮影を指示することができる。よって、遊技者が気に入った画像を印刷することができる。

【0088】

遊技機システム6乃至8において、前記表示装置へ表示されている遊技者の画像を消去する消去手段と、その消去手段による消去の指示を行う消去指示手段とを備えており、その消去指示手段は遊技中の遊技者によって操作が可能な位置に配設されていることを特徴とする遊技機システム9。自分の画像が表示装置へ表示されることを好まない遊技者は、遊技を継続しながらその画像を消去することができる。

20

【0089】

請求項1記載の遊技機システム、又は、遊技機システム1乃至9において、前記印刷手段は、前記遊技機と遊技機との間に配設されるユニットに設けられると共に、その印刷手段の印刷物の排出口は縦長に形成されていることを特徴とする遊技機システム10。印刷物の排出口を縦長に形成することにより、印刷手段をユニット内に設けても、そのユニットの横幅を小さく保つことができる。なお、かかるユニットとしては、遊技機と遊技機との間に配設される薄型のカード読取ユニットや、現金を直接投入することにより遊技球を払い出す現金機等が例示される。

30

【0090】

請求項1記載の遊技機システム、又は、遊技機システム1乃至10において、前記撮影手段は、大当たりを決定する表示が前記表示装置へ表示された直後に遊技者の撮影を行うことを特徴とする遊技機システム11。大当たりを決定する表示の直後は遊技者が最も良い表情をしているので、係る良い表情の遊技者を撮影することができる。

【図面の簡単な説明】

【0091】

【図1】本発明の第1実施例である遊技機システムを構成するパチンコ機およびカード読取ユニットの正面図である。

40

【図2】遊技機システムを構成するパチンコ機の制御用基板および表示用基板並びにカード読取ユニットの印刷用基板の電氣的構成を示したブロック図である。

【図3】印刷サンプルの例を示した図である。

【図4】表示用基板で実行される大当たり表示処理のフローチャートである。

【図5】印刷用基板で実行される印刷処理のフローチャートである。

【図6】第2実施例における遊技機システムの構成を示したブロック図である。

【図7】第2実施例における遊技機システムを構成するパチンコ機の制御用基板および表示用基板並びに集中管理装置の電氣的構成を示したブロック図である。

【図8】第2実施例における印刷サンプルの例を示した図である。

50

【図 9】第 2 実施例における表示用基板で実行される大当たり表示処理のフローチャートである。

【図 10】第 2 実施例における集中管理装置で実行される印刷処理のフローチャートである。

【符号の説明】

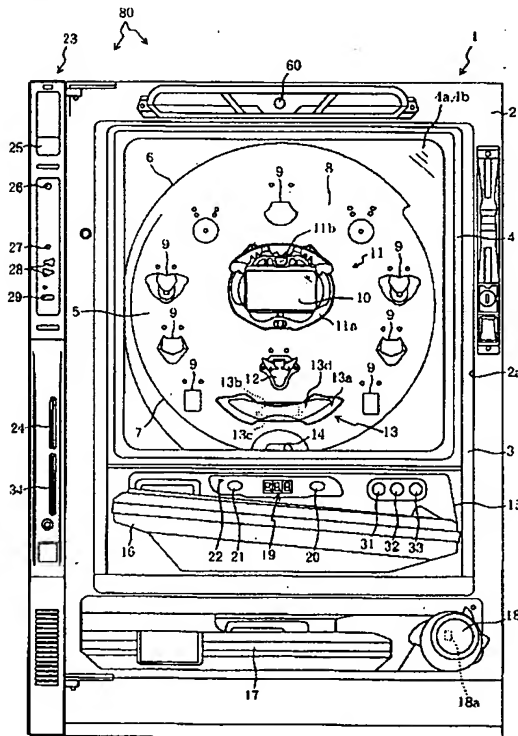
【0092】

1, 101	パチンコ機（遊技機）
10	液晶（LCD）ディスプレイ
60	カメラ
67, 105	プリンタ
70, 120	印刷結果（サンプル）
71, 121	撮像画像
72, 123	大当たり図柄
73, 123	ラウンド数
74, 124	カウント数
80, 100	遊技機システム
102	監視カメラ
103	モニタ
125	パチンコ機のコード番号
126	日付
C	制御用基板
D	表示用基板
P	印刷用基板
S	集中管理装置

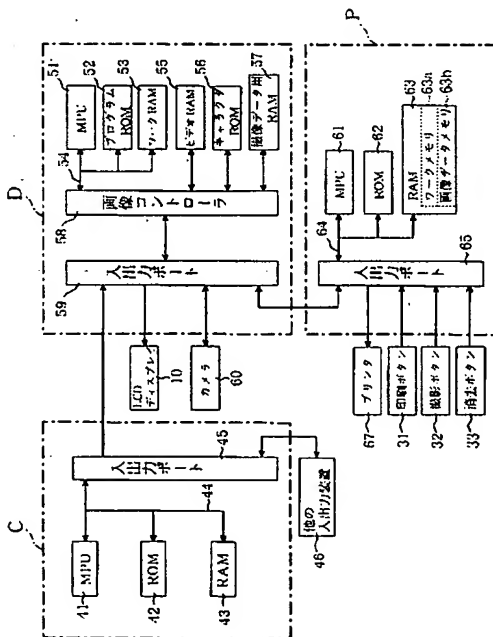
10

20

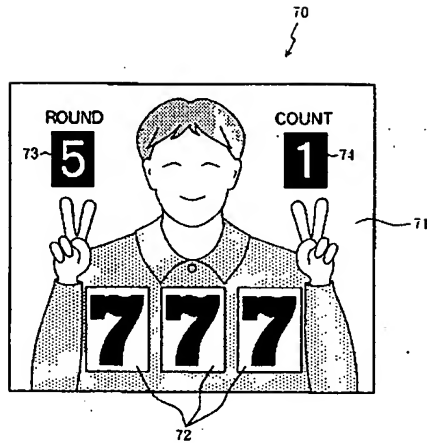
【図 1】



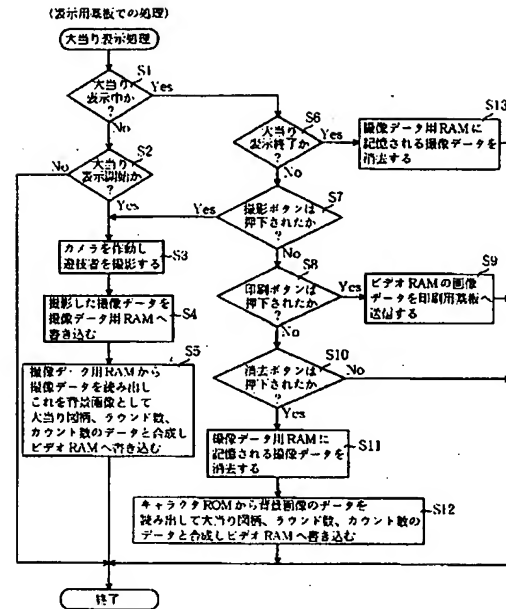
【図 2】



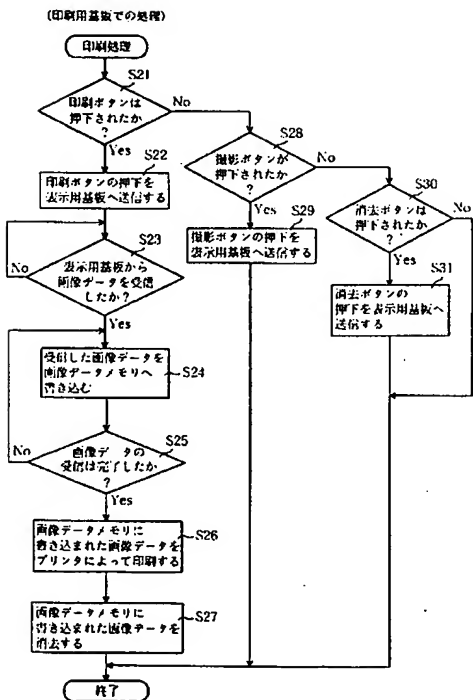
【図 3】



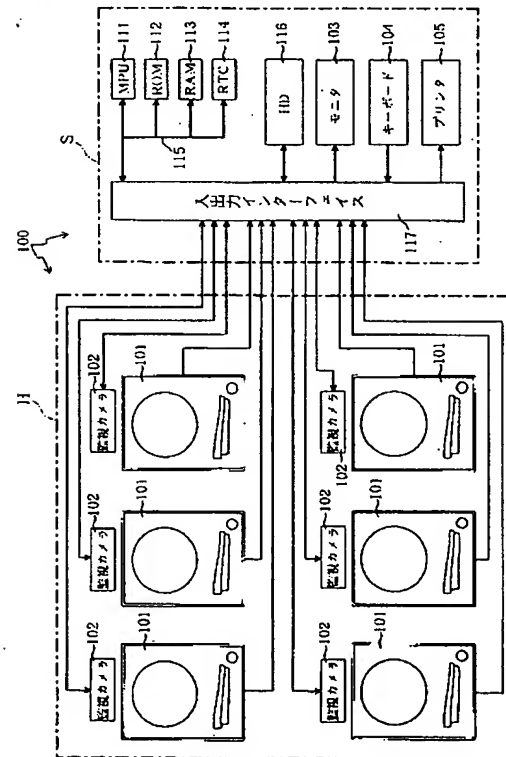
【図 4】



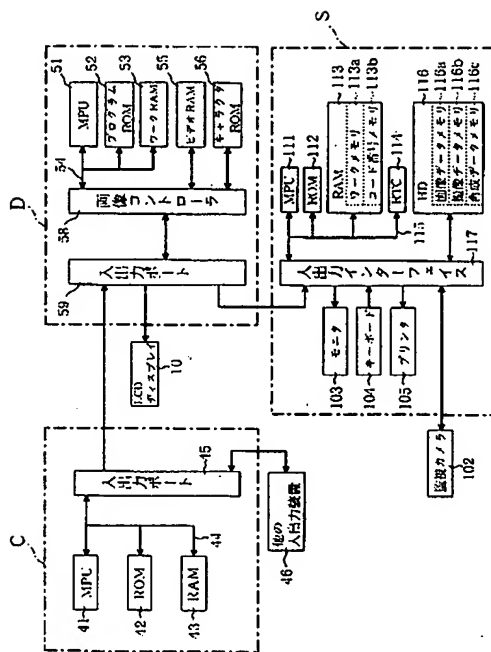
【図 5】



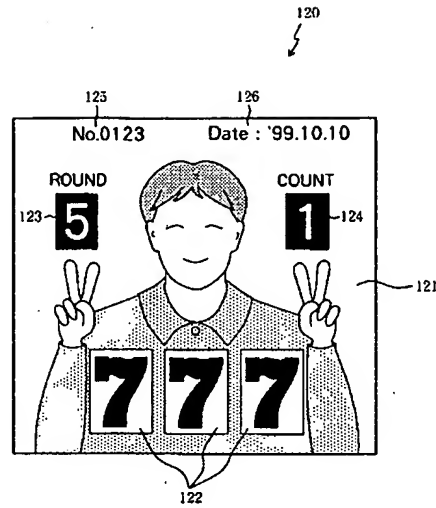
【図 6】



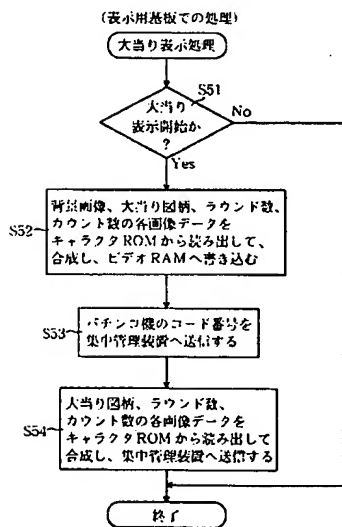
【図 7】



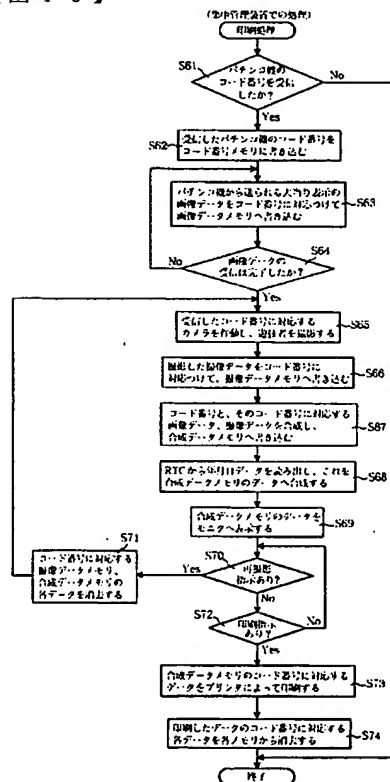
【図 8】



【図 9】



【図 10】



DERWENT- 2004-102800
ACC-NO:

DERWENT- 200411
WEEK:

COPYRIGHT 2006 DERWENT INFORMATION LTD

TITLE: Game machine system e.g. for pachinko machine, prints
synthesized photographed image of player with image data of
great success pattern, when printing button is pressed by
player

PATENT-ASSIGNEE: SANYO BUSSAN KK[SANYN]

PRIORITY- 1999JP-0063224 (March 10, 1999) , 2003JP-0306759
DATA: (August 29, 2003)

PATENT-FAMILY:

PUB-NO	PUB-DATE	LANGUAGE	PAGES	MAIN-IPC
JP 2004000757	A January 8, 2004	N/A	018	A63F 007/02

APPLICATION-DATA:

PUB-NO	APPL-DESCRIPTOR	APPL-NO	APPL-DATE
JP2004000757A	Div ex	1999JP-0063224	March 10, 1999
JP2004000757A	N/A	2003JP-0306759	August 29, 2003

INT-CL (IPC): A63F007/02

RELATED-ACC-NO: 2001-204795

ABSTRACTED-PUB-NO: JP2004000757A

BASIC-ABSTRACT:

NOVELTY - A surveillance camera photographs the expression of the
player, and the photographed image (71) is synthesized with each
image data of great success pattern (72) and displayed on a LCD. The
synthesized image data is printed, when a printing button is pressed
by the player.

* NOTICES *

JPO and NCIPI are not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[Field of the Invention]

[0001]

This invention relates to the game machine system which can offer the service as a form which remains in a game person's recollections especially about the game machine system which used game machines, such as a pachinko machine and a slot machine.

[Background of the Invention]

[0002]

In recent years, in the amusement center handling game machines, such as a pachinko machine and a slot machine, in order to improve customer gathering capacity, various kinds of services are offered to the game person. While compounding a game person's image pick-up image to the display of a pachinko machine with display images, such as a pattern and a background image, displaying it on it as a kind of the starting service and giving freshness and interest to a display image, he is trying for a sense of togetherness with a game person to appear in JP,9-168647,A.

[Description of the Invention]

[Problem(s) to be Solved by the Invention]

[0003]

However, the service on the starting display is temporary and disappears with termination of a game at least. That is, there was a trouble that the service as a form which remains in a game person's recollections could not be offered.

[0004]

It is made in order that this invention may solve the trouble mentioned above, and it aims at offering the game machine system which can offer the service as a form which remains in a game person's recollections by compounding the display image displayed on a game person's image pick-up image and display, and printing this.

[Means for Solving the Problem]

[0005]

It has a printing means to print the image data compounded by synthetic means to compound a photography means for a game machine system according to claim 1 to have the display which performs the fluctuation display of a pattern, and to photo a game person, and the indicative data displayed on the image pick-up data photoed with that photography means, and said display, and its synthetic means in order to attain this purpose.

According to this game machine system according to claim 1, a game person's image pick-up data photoed by the photography means are compounded by the indicative data and the synthetic means which are displayed on an indicating equipment, and that compounded image data is printed by the printing means.

As for the game machine system according to claim 2, two or more game machines are constituted in the game machine system according to claim 1 by the surveillance camera of an amusement center installed,

as for said photography means.

As for a game machine system according to claim 3, the display as which said photography means determines great success in a game machine system according to claim 1 or 2 photos a game person immediately after displaying on said display.

[Effect of the Invention]

[0006]

According to the game machine system according to claim 1, the indicative data displayed on the image pick-up data and the indicating equipment of the image pick-up image which photoed the game person can be compounded, and this can be printed. Therefore, it is effective in the ability to offer the service as a form which remains in a game person's recollections by giving a game person the printed matter.

According to the game machine system according to claim 2, by using the surveillance camera of an amusement center for a photography means in addition to the effectiveness that a game machine system according to claim 1 does so, since it is not necessary to form another camera as a photography means, it is effective in the ability to reduce the equipment cost of a game machine system and each game machine.

Since expression with the most sufficient game person is carried out [according to the game machine system according to claim 3] immediately after the display which determines great success in addition to the effectiveness that a game machine system according to claim 1 or 2 does so, it is effective in the ability to photo the game person of a starting good expression.

[Best Mode of Carrying Out the Invention]

[0007]

Hereafter, the desirable example of this invention is explained with reference to an accompanying drawing. Drawing 1 is the front view of the pachinko machine 1 which constitutes the game machine system 80 in the 1st example of this invention, and the card reading unit 23. This pachinko machine 1 is the so-called 1st sort pachinko machine, and the front frame 2 is arranged in that front face (it is a near side to the space of drawing 1). The front frame 2 is formed in the shape of an abbreviation rectangle frame, and the miniature camera 60 for photoing the game person of the pachinko machine 1 is arranged by the upper part central part. Moreover, abbreviation rectangle-like opening 2a is drilled by the abbreviation central part of the front frame 2, and the metal flask 3 is attached around the inner circumference of this opening 2a. The glass door frame 4 with which it can equip, respectively is arranged in the upper part inside this metal flask 3 possible [closing motion] in the glass plates 4a and 4b of two sheets, and the game board 5 is arranged behind the glass door frame 4 (back side to the space of drawing 1). In addition, a part for the flank before the glass door frame 4 is equipped with glass plate 4a, and a part for an after [glass plate 4a] flank is equipped with glass plate 4b. That is, it is equipped with glass plate 4b between glass plate 4a and the game board 5.

[0008]

In the front face of the game board 5, a rail 6 stands erect outside an approximate circle arc, and the radii-like inner rail 7 stands erect in the inside location of the outside rail 6. the plurality which six game balls pay out as awarded balls when the game field 8 where a game ball (hit ball) is driven in is formed in the front face of the game board 5 surrounded with this inner rail 7 and the outside rail 6 and a game ball wins a prize of the perimeter of the game field 8 -- the winning-a-prize opening 9 is usually arranged. The adjustable display 11 which equipped the abbreviation central part of two or more of these game fields 8 in which the winning-a-prize opening 9 was usually arranged with the liquid crystal (LCD) display 10 which displays the pattern as two or more kinds of identification information etc. is arranged.

[0009]

Pin center, large frame 11a which served as the ornament member of the adjustable indicating equipment 11 is attached around the perimeter of a near side of the liquid crystal display 10 of this adjustable indicating equipment 11, and the perimeter of a liquid crystal display 10 is ornamented by this center frame 11a. 7 segment LED11b which is a kind of a display is arranged in the center of the upper part of center frame 11a, and the number of game balls (the number of hold balls) which passed through the

pattern actuation gate 12 by this 7 segment LED 11b is displayed.

[0010]

Under the adjustable display 11, the pattern actuation gate (the 1st-sort starting opening) 12 is arranged. When a game ball passes through the pattern actuation gate 12, while the 1st-sort starting opening switch (not shown) turns on and the fluctuation display of the adjustable display 11 is started, six game balls pay out as awarded balls. Moreover, down the pattern actuation gate 12, adjustable winning-a-prize equipment 13 is arranged. This adjustable winning-a-prize equipment 13 is equipped with body frame 13a formed in the game board 5 possible [attachment], and opening 13b of large winning-a-prize opening whose two or more game balls are openings of the shape of a broad rectangle which can be passed to coincidence is drilled by that abbreviation central part.

[0011]

When in agreement with one of the combination (great success display) of the pattern as which opening 13b of this large winning-a-prize opening constituted some large winning-a-prize openings, and the display result after fluctuation of the adjustable display 11 was determined beforehand It is wide opened until it carries out predetermined time (for example, for 30 seconds) progress so that a game ball may tend to win a prize, or until the game ball of the predetermined number (for example, ten pieces) wins a prize into opening 13b of large winning-a-prize opening. The condition that the switching action of opening 13b of this large winning-a-prize opening may be performed is in the condition (specially game condition) that the so-called predetermined game value was given.

[0012]

Closing motion shutter 13c is arranged in opening 13b of large winning-a-prize opening. This closing motion shutter 13c suits the configuration of opening 13b of large winning-a-prize opening, is formed, and opens and closes opening 13b of large winning-a-prize opening. Moreover, it is the front face of body frame 13a, and 13d of guard members is arranged ahead of closing motion shutter 13c. In addition, large winning-a-prize opening consists of opening 13b of large winning-a-prize opening, closing motion shutter 13c, and 13d of guard members.

[0013]

It is the lower part of adjustable winning-a-prize equipment 13, and the out opening 14 for discharging the game ball which won a prize of neither of the winning-a-prize openings out of the game field 8 is formed in the method of the lowest of the game field 8 mentioned above. The front door sheet (wainscot) 15 attached possible [the closing motion to a metal flask 3] is arranged in the lower part of the glass door frame 4 arranged ahead of the game field 8 in which this out opening 14 was formed. The upper pan 16 which stores a game ball in the front face of this front door sheet 15, and supplies a game ball to a game ball launcher (not shown) is arranged, it is the lower part of that upper pan 16, and the lower pan 17 for storing the game ball which was not able to be stored in the upper pan 16 is arranged by the lower part of the front frame 2. Moreover, in order to drive a game ball into the right-hand side part of the lower pan 17 to the game field 8, the actuation handle 18 operated by the game person is arranged, and handle switch 18a which is a switch for rotating the motor for discharge of a game ball launcher (not shown) is built in the interior of this actuation handle 18.

[0014]

In order to display the balance amount of money of the card read by the card reading unit 23 mentioned later, the balance drop 19 constituted by three 7 segments LED is arranged in the center of the upper part of the front door sheet 15 above the upper pan 16 mentioned above. While the return carbon button 20 pushed when taking out the card inserted in the card slot 24 of the card reading unit 23 mentioned later on the right-hand side of this balance drop 19 is arranged, the loan carbon button 21 pushed on the left-hand side of the balance drop 19 in case expenditure (loan) of a ball on hire is started is arranged. Moreover, the loan carbon button lamp 22 which reports whether a depression is possible for the loan carbon button 21 is arranged in the left-hand side upper part of the loan carbon button 21. When the loan carbon button 21 is in the condition in which a depression is possible, while the light is switched on, this loan carbon button lamp 22 is switched off when the loan carbon button 21 is in the condition in which a depression is impossible. Therefore, a game person can judge whether a depression is possible for the

loan carbon button 21 by checking this loan carbon button lamp 22 by looking. Furthermore, three carbon buttons, a print button 31, the photography carbon button 32, and the elimination carbon button 33, are arranged in the right-hand side of the balance indicator 19 and the return carbon button 20 in order from the right on the left. About the detail of these carbon buttons 31-33, it mentions later, referring to drawing 2.

[0015]

The front view rectangle-like card reading unit 23 is installed in the left-hand side of the pachinko machine 1 constituted as mentioned above side by side. The card reading unit 23 is for reading the data of the balance amount of money recorded on the card, and the card slot 24 for inserting in the abbreviation central part in the vertical direction the card which has valuable value equivalent to money is arranged longwise. The printing paper exhaust port 34 is arranged in the lower part of a card slot 24 longwise [it is the same with a card slot 24, and]. The printing paper exhaust port 34 is an exhaust port for discharging the printing paper printed by the printer 67 (refer to drawing 2) formed in the card reading unit 23. By forming this printing paper exhaust port 34 longwise like the configuration of the card reading unit 23, width of face of the card reading unit 23 can be made small, and that installation tooth space can be maintained small.

[0016]

In addition, the printer 67 mentioned later is formed in the card reading unit 23, and is arranged one set to two sets of the pachinko machines 1 arranged in the both sides of this card reading unit 23. Therefore, compared with the case where a printer 67 is formed for every pachinko machine, respectively, the manufacturing cost of the game machine system 80 can be reduced.

[0017]

It is the upper part of a card slot 24, and the card available lamp 25 which consisted of LED is arranged in the upper part of the card reading unit 23. When a card can be inserted, while the light is switched on to a card slot 24, this card available lamp 25 is switched off to a card slot 24, when a card cannot be inserted. Therefore, a game person can judge whether the card reading unit 23 is usable by checking this card available lamp 25 by looking.

[0018]

It is a part for Mabe of a card slot 24 and the card available lamp 25, and the amount-of-money setup key 26 for setting up the loan amount of money based on the data of the balance amount of money recorded on the card is arranged in the top location of the card reading unit 23, and the loan amount of money can be set as 100 yen, 200 yen, 300 yen, or 500 yen by carrying out the depression of this amount-of-money setup key 26. The edge numeral carbon button 27 is arranged in the amount-of-money setup-key 26 bottom. When the balance amount of money recorded on the card does not fulfill the minimum frame (for example, 100 yen) of the loan amount of money, this edge numeral carbon button 27 is pushed in case that fraction is displayed on the balance drop 19.

[0019]

Moreover, the direction display lamp 28 of a connection base of the vertical pair formed in the shape of an abbreviation triangle is arranged in the edge numeral carbon button 27 bottom. The direction pilot light 28 of a connection base of this pair is to show the arrangement (side-by-side installation) direction of the pachinko machine 1 to which the card reading unit 23 is connected, and one LED is built at a time in that interior, respectively. Therefore, when the card reading unit 23 is connected to the pachinko machine 1 installed in right-hand side side by side for example, lower LED is turned on, and upper LED is turned on when connecting with the pachinko machine (not shown) with which the card reading unit 23 is installed in left-hand side side by side. The lamp 29 in card insertion which consisted of LED is arranged in this direction display lamp 28 bottom of a connection base, and when the card is inserted in the card slot 24, while the light is switched on, the lamp 29 in this card insertion is switched off when the card is not inserted in the card slot 24. In addition, the card available lamp 25 and the direction display lamp 28 of a connection base are turned on with powering on of the card reading unit 23.

[0020]

Drawing 2 is the block diagram having shown the electric configuration of the substrate P for printing

formed in the substrate C for control formed in the pachinko machine 1 which constitutes the game machine system 80 and the substrate D for a display, and a list at the card reading unit 23.

[0021]

The substrate C for control of the pachinko machine 1 is equipped with MPU41 which is an arithmetic unit, ROM42 which memorized various kinds of control programs performed by the MPU41 and fixed value data, and RAM43 which is the memory for memorizing various kinds of data etc. temporarily. These MPU41, ROM42, and RAM43 are mutually connected through the bus line 44, and the bus line 44 is connected also to input/output port 45 again. Input/output port 45 is connected with the substrate D for a display, and other I/O devices 46. The substrate C for control controls delivery and each [these] equipment for an action command to the substrate D for a display, and other I/O devices 46 through input/output port 45. The fluctuation display of the LCD display 10 and the switching action of opening 13a of large winning-a-prize opening are also controlled based on this action command.

[0022]

The substrate D for a display of the pachinko machine 1 is equipped with a program ROM 52, a work piece RAM 53 and Video RAM 55, a character ROM 56 and RAM57 for image pick-up data, the image controller 58, and input/output port 59, and the LCD display 10 and the camera 60 are connected to this input/output port 59. [MPU51,]

[0023]

MPU51, the program ROM 52, and the work piece RAM 53 of each other are connected through the bus line 54. MPU51 performs the display control (fluctuation display) of the LCD display 10 according to the action command outputted from the substrate C for control, and various kinds of programs performed by this MPU51 are memorized by the program ROM 52. A work piece RAM 53 is memory various kinds of work-piece data used at the time of the program execution by MPU51 are temporarily remembered to be.

[0024]

Video RAM 55 is memory which memorizes the data displayed on the LCD display 10, by rewriting the contents of this Video RAM 55, the fluctuation display of the LCD display 10 is performed and a change of the contents of a display is made. A character ROM 56 is memory which memorizes character data displayed on the LCD display 10, such as a pattern and a background image, and RAM57 for image pick-up data is memory which memorizes a game person's image pick-up data photoed with the camera 60. The data memorized by a character ROM 56 and RAM57 for image pick-up data are compounded by MPU51, are written in Video RAM 55, and are displayed on the LCD display 10. The image controller 58 is for displaying on the LCD display 10 the indicative data memorized by Video RAM 55 to predetermined timing, or transmitting it to the substrate P for printing while it adjusts each timing of MPU51, Video RAM 55, and input/output port 59 and intervenes R/W of data.

[0025]

A camera 60 is for photoing a game person's appearance at the time of initiation of a great success display, i.e., immediately after the fluctuation display of a pattern carrying out a deactivate indication in the great success pattern which determines great success. The game person who got to know generating of great success is doing best expression. Therefore, the game person who is doing the best expression is photoed, by using the image pick-up image as a background image, with a great success pattern etc., it displays on the LCD display 10 and a great success display is performed. A game person's image pick-up data photoed with the camera 60 are memorized through input/output port 59 and the image controller 58 to RAM57 for image pick-up data, are compounded with image data, such as a great success pattern memorized by the character ROM 56, after that, are written in Video RAM 55, and, specifically, are displayed on the LCD display 10.

[0026]

In addition, since the camera 60 is arranged in the upper part center section of the front frame 2 of the pachinko machine 1 as mentioned above, the game person who gazes at the fluctuation display of the LCD display 10 can be photoed exactly. Moreover, since direct continuation of the camera 60 is carried out to the substrate D for a display, in order to display these image pick-up data on the LCD display 10,

it is not necessary to transmit [although image pick-up data have the large amount of data and transmission and reception of the image pick-up data take long duration] generally, and receive the image pick-up data among other circuit boards. Therefore, a game person's image pick-up data can be displayed on the LCD display 10, without applying a burden to other circuit boards.

[0027]

The substrate P for printing held in the card reading unit 23 is equipped with MPU61 which performs printing control, ROM62 which memorized the various programs performed by the MPU61, and RAM63 which is rewritable volatile memory. Work-piece memory 63a and image data memory 63b are prepared in RAM63. Work-piece memory 63a is the memory for memorizing various kinds of data etc. temporarily at the time of the program execution by MPU61, and image data memory 63b is the memory for memorizing the image data transmitted to the substrate P for printing from the substrate D for a display. After the image data memorized by image data memory 63b is changed into the data which can be printed, it is printed by the printer 67.

[0028]

These MPU61, ROM62, and RAM63 are mutually connected through the bus line 64, and the bus line 64 is connected also to input/output port 65 again. It connects with the substrate D for a display, and also input/output port 65 is connected with the print button 31 which are three carbon buttons arranged on the front door sheet 15 of a printer 67 and the pachinko machine 1, the photography carbon button 32, and the elimination carbon button 33.

[0029]

A print button 31 is a carbon button for directing printing of the synthetic image of the game person's image pick-up image and the display image of a great success pattern which were displayed on the LCD display 10 on the occasion of a great success display. A push on a print button 31 transmits the image data which is memorized by Video RAM 55 and displayed on the LCD display 10 from the substrate D for a display to the substrate P for printing. In the substrate P for printing, if the starting image data is received, once memorizing the image data to image data memory 63b and changing it into the data which can be printed, it prints by the printer 67. The printed form is discharged from the printing paper exhaust port 34 of the card reading unit 23, and is offered to a game person.

[0030]

The photography carbon button 32 is a carbon button for a game person to direct own re-photography, when a game person's image pick-up image which was photoed at the time of initiation of a great success display, and was displayed on the LCD display 10 is not desirable for the game person itself. If the photography carbon button 32 is pushed, the depression command is transmitted to the substrate D for a display from the substrate P for printing, by the substrate D for a display, a camera 60 will re-drive and a game person's re-photography will be performed. After the re-photoed image pick-up data are memorized to RAM57 for image pick-up data, they are compounded with a great success pattern etc., and are written in Video RAM 55, and regeneration is carried out to the LCD display 10. With this photography carbon button 32, a game person can make a pose on the occasion of photography.

[0031]

The elimination carbon button 33 is a carbon button which carries out a depression, in order that a game person may direct elimination of the image applied when an own image pick-up image does not like being displayed on the LCD display 10. If the elimination carbon button 33 is pushed, the depression command will be transmitted to the substrate D for a display from the substrate P for printing, and a game person's image pick-up data memorized in RAM57 for image pick-up data by the substrate D for a display will be eliminated. Furthermore, the contents of Video RAM 55 are rewritten and a game person's image pick-up image currently displayed on the LCD display 10 is eliminated.

[0032]

In addition, when the elimination carbon button 33 is once pushed, while the game person who pushed is continuing the game, the depression of the elimination carbon button 33 is memorized, and you may constitute from subsequent great success displays so that a game person's image pick-up image may not be displayed on the LCD display 10 from the start. Thus, by constituting, the troublesomeness of making

the elimination carbon button 33 push is cancelable at every generating of great success to the game person who an own image pick-up image is displayed and is not fond.

[0033]

Since these print buttons 31, the photography carbon button 32, and the elimination carbon button 33 are arranged by each on the front door sheet 15 of the pachinko machine 1, a game person can do the depression of each carbon buttons 31-33 easily, continuing a game.

[0034]

Drawing 3 is the example of the printing result which the starting example of a display was printed by the printer 67, and was outputted from the printing paper exhaust port 34 of the card reading unit 23, as a result of pushing a print button 31 during the display, while being the example of a display of the great success display displayed on the LCD display 10 at the time of generating of great success ("a sample 70" is called below). As shown in drawing 3, a synthetic indication of each display of the great success pattern 72, 73 rounds, and the number of counts 74 is given at the sample 70 by using a game person's image pick-up image 71 as a background image. Thus, with a great success pattern, a synthetic indication is given, a game person's image pick-up image is printed, and the service as a form which remains in a game person at recollections is offered.

[0035]

In addition, you may make it use a game person's image pick-up image as other images only as a background image. For example, a game person's image pick-up image may be made into a great success pattern, or it may be made to perform the display of the number of rounds, or the number of counts using a game person's image pick-up image. Moreover, immediately after timing other than the time of initiation of a great success display, i.e., the fluctuation display of a pattern, carries out the deactivate indication of a game person's photography timing in the great success pattern which determines great success, it is good also as timing of an except. For example, it is still better also considering under advance of great success etc. as a game person's photography timing at the time of initiation of a game, and generating of reach. furthermore, the printing paper which can use printing as a seal -- you may print -- moreover, the same image as the printing paper (or seal paper) of one sheet -- two or more coma, for example, six coma, -- you may make it print 12 coma

[0036]

Next, each processing performed by the game machine system 80 constituted as mentioned above is explained with reference to the flow chart of drawing 4 and drawing 5. Drawing 4 is the flow chart of the great success display process performed in the substrate D for a display of the pachinko machine 1. In addition, great success display processing is one of the processings of many which are performed with the substrate D for a display.

[0037]

In great success display processing, if it judges whether it is under [great success] ***** (S1) and is not [be / it] under great success probably (S1:No), it will judge further whether it is initiation of a great success display (S2). It is not, either and is not under great success, either (S1:No), and if it is not initiation of a great success display, either (S2:No), this great success display processing will be ended.

[0038]

On the other hand, since it is immediately after a great success pattern carries out the deactivate indication of this phase if it is initiation of a great success display (S2:Yes), the game person is doing best expression. Therefore, a camera 60 is operated and the game person who did starting good expression is photoed (S3). A game person's photoed image pick-up data are written in RAM57 for image pick-up data, these image pick-up data are read from (S4) and its RAM57 for image pick-up data, this is made into a background image 71, each image data of the great success pattern 72, 73 rounds, and the number of counts 74 is read and compounded from a character ROM 56, and the image data after composition is written in Video RAM 55 (S5). By the image controller 58, the image data written in Video RAM 55 is read to predetermined timing, and is displayed on the LCD display 10. Thereby, a game person's image pick-up image is displayed on the LCD display 10 with a great success pattern.

[0039]

In processing of S1, if it is [great success] already under display (S1:Yes), it will judge whether it is termination of a great success display (S6). If it is not termination of a great success display (i.e., if it is the midst of a great success display) (S6:No), the depression of each carbon button of a print button 31, the photography carbon button 32, and the elimination carbon button 33 will be checked (S7, S8, S10).
[0040]

If the photography carbon button 32 is pushed (S7:Yes), I hear that directions of re-photography were made by the game person, and it is. therefore -- in that case -- processing -- S3 -- shifting -- a game person -- re--- taking a photograph (S3) -- the image pick-up data -- RAM57 for image pick-up data -- writing in -- (S4) -- further, the image pick-up data is compounded with image data of 72-74, such as a great success pattern, and it writes in Video RAM 55 (S5). A game person's image pick-up image re-photoed by this is displayed on the LCD display 10.
[0041]

If a print button 31 is pushed (S7:No, S8:Yes), the image data of Video RAM 55, i.e., the image data currently displayed on the LCD display 10, will be transmitted to the substrate P for printing. After the image data transmitted to the substrate P for printing is changed into the image data of the format which can be printed so that it may mention later by explanation of drawing 5, it is printed by the printer 67. Thereby, a game person can obtain the image pick-up image of 72-74, and the compounded selves, such as a great success pattern, as printed matter.
[0042]

If the elimination carbon button 33 is pushed (S7:No, S8:No, S10:Yes), it will compound with each image data of the great success pattern 72 which eliminated a game person's image pick-up data memorized by RAM57 for image pick-up data (S11), read the image data of a background image from the character ROM 56, and similarly read this from the character ROM 56, 73 rounds, and the number of counts 74, and will write in Video RAM 55 (S12). A game can be continued without sensing displeasure, even if it is the game person who does not like that an own image pick-up image is displayed on the LCD display 10 since a game person's own image pick-up image currently displayed on the LCD display 10 by this is eliminated.
[0043]

In addition, even if it is the midst of a great success display (S1:Yes, S6:No), when neither of the carbon buttons, a print button 31, the photography carbon button 32, nor the elimination carbon button 33, is pushed, (S7:No, S8:No, S10:No), remaining as it is, and this great success display processing are ended.
[0044]

If it is termination of a great success display (S6:Yes), a game person's image pick-up data memorized by RAM57 for image pick-up data will be eliminated (S13), and this great success display processing will be ended. Thus, displeasure is not given to a new game person, while the former game person's image pick-up image is not displayed into a new game person's game and protecting the former game person's privacy, also when the game person of the pachinko machine 1 takes the place since a game person's photoed image pick-up data are surely eliminated at the time of termination of a great success display process.
[0045]

Drawing 5 is the flow chart of the printing processing performed with the substrate P for printing held in the card reading unit 23. It is one of many the processings in which this printing processing is also performed with the substrate P for printing.
[0046]

In printing processing, it judges first whether the print button 31 was pushed by the game person (S21), and if pushed (S21:Yes), the command which shows the depression of a print button 31 will be transmitted to the substrate D for a display (S22). Since the image data by which a game person's image pick-up image 71 was compounded from the substrate D for a display is transmitted after transmission of this command, reception of the image data is stood by (S23:No). Reception of the image data transmitted from the substrate D for a display writes the image data which received in image data memory 63b (S24). (S23:Yes) The writing to image data memory 63b is repeated until reception of all

image data is completed (S25:No). If reception of all image data is completed (S25:Yes), after changing the image data written in image data memory 63b into the data format which can be printed, it will be printed by the printer 67 (S26). After printing eliminates the image data written in image data memory 63b (S27), and ends this printing processing.

[0047]

A printing result is discharged from the printing paper exhaust port 34 of the card reading unit 23, and a game person is presented with it. As for a printing result, a game person's image pick-up image 71 and the images 72-74, such as a great success pattern, are compounded as mentioned above (refer to drawing 3). Therefore, it can consider as the service which remains in a game person's recollections by offering this printing result to a game person.

[0048]

If a print button 31 is not pushed by the game person (S21:No) but the photography carbon button 32 is pushed (S28:Yes), the command which shows the depression of the photography carbon button 32 will be transmitted to the substrate D for a display (S29). As drawing 4 explained, if this command is received, the substrate D for a display will re-photo a game person, and will update the display of the LCD display 10.

[0049]

If the photography carbon button 32 is not pushed (S28:No) but the elimination carbon button 33 is pushed (S30:Yes), the command which shows the depression of the elimination carbon button 33 will be transmitted to the substrate D for a display (S31). As drawing 4 explained, the substrate D for a display updates the display of the LCD display 10, and performs the great success display without a game person's image pick-up image while it will eliminate a game person's image pick-up data from RAM57 for image pick-up data, if this command is received.

[0050]

In addition, when neither of the carbon buttons, a print button 31, the photography carbon button 32, nor the elimination carbon button 33, is pushed, (S21:No, S28:No, S30:No), remaining as it is, and this printing processing are ended.

[0051]

Next, the game machine system 100 of the 2nd example is explained with reference to an accompanying drawing. The game machine system 100 of the 2nd example is constituted by the centralized-control equipment S which manages the game condition of two or more sets of the two or more sets of the pachinko machine 101 installed in the pachinko hole H, and the pachinko machines 101 etc. to the game machine system 80 of the 1st example having been constituted by the pachinko machine 1 and the card reading unit 23. In addition, the same sign is given to the same part as the 1st above mentioned example, and the explanation is omitted.

[0052]

Drawing 6 is the block diagram having shown the configuration of the game machine system 100 of the 2nd example. The surveillance camera 102 for two or more sets of the pachinko machines 101 being installed, and supervising a game person's malfeasance etc. to each pachinko machine 101 is arranged in the pachinko hole H, respectively. Each surveillance camera 102 is arranged in the location which can photo the transverse plane of the game person in a game. It is not necessary to form the camera for game person photography separately, and the equipment cost of the game machine system 100 can be reduced by photoing a game person using this surveillance camera 102.

[0053]

These pachinko machine 101 and the surveillance camera 102 are connected to the centralized-control equipment S installed in the management office outside the pachinko hole H. This centralized-control equipment S is detection of abnormal conditions, such as a malfeasance to plugging and the pachinko machine 101 of a game ball in the pachinko machine 101, and a thing which performs that information, display, etc. further while computing administrative data, such as information at the time of close control or close generating, income and outgo for every pachinko machine 101, a count of the close, and a count of great success, based on the various signals outputted from the pachinko machine 101.

[0054]

The electric configuration of this centralized-control equipment S is explained with reference to drawing 7. Drawing 7 is the block diagram having shown the electric configuration of the pachinko machine 101 of the game machine system 100 in the 2nd example, and centralized-control equipment S. As shown in drawing 7, centralized-control equipment S is equipped with MPU111 which is an arithmetic unit, ROM112 which memorized the various programs performed by the MPU111, RAM113 which is rewritable volatile memory, and the real time clock ("RTC" is called below) 114 which performs the time check of time of day.

[0055]

Work-piece memory 113a and code number memory 113b are prepared in RAM113. Work-piece memory 113a is the memory for memorizing various kinds of data etc. temporarily at the time of the program execution by MPU111, and code number memory 113b is the memory for memorizing the code number of the pachinko machine 101 transmitted to centralized-control equipment S from the pachinko machine 101, when great success occurs. Centralized-control equipment S specifies the pachinko machine 101 which great success generated based on this code number, operates the surveillance camera 102 corresponding to the pachinko machine 101, and photos the game person at the time of generating of great success.

[0056]

RTC114 is IC which performs the time check at the time of a year, the moon, a day, a day of the week, time amount, a part, and a second, and the data of the date clocked by this RTC114 or time of day are compounded with a game person's image pick-up image photoed by the surveillance camera 102 at the time of generating of great success, and are printed by the printer 105 mentioned later.

[0057]

These MPU111, ROM112, RAM113, and RTC114 are mutually connected through the bus line 115, and the bus line 115 is connected also to the input/output interface 117 again. It connects with the substrate D for a display of the pachinko machine 101, and also the input/output interface 117 is connected with the hard disk ("HD" is called below) 116 of centralized-control equipment S, the monitor 103, the keyboard 104, the printer 105, and the surveillance camera 102.

[0058]

Image data memory 116a, image pick-up data memory 116b, and synthetic data memory 116c are prepared in HD116. Image data memory 116a is the memory for memorizing the image data of the great success display transmitted to centralized-control equipment S from the pachinko machine 101 which great success generated. this image data -- the code number of the pachinko machine 101 -- correspondence -- the price -- ***** 116a memorizes. Image pick-up data memory 116b is the memory for memorizing a game person's image pick-up data photoed by the surveillance camera 102. this image pick-up data -- the code number of the pachinko machine 101 -- correspondence -- the price -- ***** data memory 116b memorizes.

[0059]

Synthetic data memory 116c is the memory for memorizing the image data and image pick-up data to fear, and the complex data which compounded the date (or time of day) data of RTC114 further the account of correspondence ***** at a code number in a code number, and image data memory 116a and image pick-up data memory 116b. this complex data -- the code number of the pachinko machine 101 -- correspondence -- the price -- ***** data memory 116c memorizes. In addition, after it will be changed into the data format which can be printed if this complex data had the printing directions by the manager of centralized-control equipment S while being displayed on the monitor 103 of centralized-control equipment S, it is printed by the printer 105.

[0060]

A monitor 103 is for displaying the complex data of the great success display and a game person's image pick-up image which are complex data memorized by synthetic data memory 116c while displaying various kinds of information computed or detected with centralized-control equipment S. Moreover, a keyboard 104 is for a manager to perform various kinds of alter operation to centralized-control

equipment S, and a printer 105 is for printing various data based on directions of printing by the manager. In the game machine system 100 of the 2nd example, since one set of a printer 105 is only prepared in centralized-control equipment S, compared with the case where a printer is formed for every pachinko machine or card reading unit, the equipment cost of the game machine system 100 can be reduced.

[0061]

The manager of centralized-control equipment S checks the synthetic image displayed on a monitor 103 at the time of generating of great success, and when projection of a game person is good, he directs printing through a keyboard 104. If there are directions of this printing, the synthetic image currently displayed on the monitor 103 will be printed by the printer 105, and the printing result will be handed to a game person from the employee of the pachinko hole H. Moreover, if directions of re-photography are made through a keyboard 104 when projection of a game person is bad as a result of the manager of centralized-control equipment S checking the synthetic image displayed on a monitor 103, a game person's re-photography will be performed by the surveillance camera 102. If skillful ***** of the game person is carried out and printing directions are made by the manager as a result of re-photography, the synthetic image of a great success display and a game person's image pick-up image will be printed by the printer 105.

[0062]

Drawing 8 is the example of the printing result of the synthetic image of the great success display and a game person's image pick-up image in the 2nd example ("a sample 120" is called below). As shown in drawing 8, the great success pattern 122, 123 rounds, and the number of counts 124 are compounded by the sample 120 like the sample 70 of the 1st example by using a game person's image pick-up image 121 as a background image, and also further, the code number 125 of the pachinko machine 101 and the date (or time of day) 126 of printing compound, and are printed.

[0063]

Although the printer 105 of centralized-control equipment S prints the synthetic image corresponding to two or more sets of the pachinko machines 101 installed in the pachinko hole H, since the code number 125 of the pachinko machine 101 is printed by each printing result, the employee of the pachinko hole H is not mistaken in of which pachinko machine 101 the printing result is a thing. Moreover, since synthetic printing also of the date (or time of day) 126 of printing is carried out using RTC114 of centralized-control equipment S, this printing result brings a printing result with a thing much more valuable for a game person.

[0064]

In addition, you may make it use a game person's image pick-up image as other images only as a background image like the 1st example. For example, a game person's image pick-up image may be made into a great success pattern, or it may be made to perform the display of the number of rounds, or the number of counts using a game person's image pick-up image. Moreover, immediately after timing other than the time of initiation of a great success display, i.e., the fluctuation display of a pattern, carries out the deactivate indication of a game person's photography timing in the great success pattern which determines great success, it is good also as timing of an except. For example, it is still better also considering under advance of great success etc. as a game person's photography timing at the time of initiation of a game, and generating of reach. furthermore, the printing paper which can use printing as a seal -- you may print -- moreover, the same image as the printing paper (or seal paper) of one sheet -- two or more coma, for example, six coma, -- you may make it print 12 coma

[0065]

Next, each processing performed by the game machine system 100 of the 2nd example constituted as mentioned above is explained with reference to the flow chart of drawing 9 and drawing 10. Drawing 9 is the flow chart of the great success display process performed in the substrate D for a display of the pachinko machine 101. In addition, great success display processing is one of the processings of many which are performed with the substrate D for a display.

[0066]

In great success display processing, first, it judges whether it is initiation of a great success display (S51), and if it is not initiation of a great success display (S51:No), this processing will be ended. On the other hand, if it is initiation of a great success display (S51:Yes), each image data of a background image, a great success pattern, the number of rounds, and the number of counts will be read from a character ROM 56, and will be compounded, and it will write in Video RAM 55 (S52). A great success display is displayed on the LCD display 10 by the writing to this Video RAM 55.

[0067]

After displaying a great success display on the LCD display 10, the code number assigned to the pachinko machine 101 is transmitted to centralized-control equipment S (S53). Furthermore, each image data of great success patterns other than a background image, the number of rounds, and the number of counts is read from a character ROM 56, and is compounded, this compounded image data is transmitted to centralized-control equipment S (S54), and great success display processing is ended.

[0068]

In addition, it does not transmit to centralized-control equipment S directly from the substrate D for a display of the pachinko machine 101, but the code number of the pachinko machine 101 is memorized to the base management equipment (not shown) which manages the pachinko machine 101 (registration), and you may make it transmit it to centralized-control equipment S from the base management equipment. Moreover, compounded image data, such as a great success pattern, does not transmit to centralized-control equipment S directly from the substrate D for a display of the pachinko machine 101, either, but you may make it transmit to centralized-control equipment S through base management equipment and island management equipment (not shown).

[0069]

Drawing 10 is the flow chart of the printing processing performed with centralized-control equipment S. It is one of many the processings in which this printing processing is also performed with centralized-control equipment S. In printing processing, it judges whether the code number transmitted from the pachinko machine 101 was received first (S61). If the code number of the pachinko machine 101 is not received (S61:No), since a great success display is not started in which pachinko machine 101 in the pachinko hole H, there is no object of printing. Therefore, in this case, this printing processing is ended as it is.

[0070]

On the other hand, when the code number transmitted from the pachinko machine 101 is received, it turns out that a great success display is started with (S61:Yes) and the pachinko machine 101 of the code number. Therefore, this code number is written in code number memory 113b (S62), and the image data of the great success display transmitted from the pachinko machine 101 following the code number is written in this code number to correspondence ***** and image data memory 116a of HD116 (S63).

[0071]

Processing of S63 is repeated until reception of all image data is completed (S64:No). If reception of all image data is completed (S64:Yes), the surveillance camera 102 corresponding to the received code number will be operated, and the game person who generated great success will be photoed (S65). then, the photoed image pick-up data -- a code number -- correspondence -- the price -- the image data and image pick-up data further corresponding to [write in ***** data memory 116b (S66), and] a code number and its code number -- from image data memory 116a and image pick-up data memory 116b -- reading -- compounding -- this complex data -- synthetic data memory 116c -- a code number -- correspondence ***** writing ***** (S67). The date data of a date are read from RTC114, and it compounds further with the complex data which wrote this in synthetic data memory 116c, and overwrites (S68). And the data written in synthetic data memory 116c are displayed on a monitor 103 so that the manager of centralized-control equipment S can check a synthetic image (S69).

[0072]

If directions of re-photography are made through a keyboard 104 by the manager who looked at the display of a monitor 103 (S70:Yes), first, centralized-control equipment S will eliminate the image pick-up data and complex data corresponding to a code number of image pick-up data memory 116b and

synthetic data memory 116c (S71), and will shift processing to S65. A game person's re-photography (S65), composition (S66-S68) of each data, and the display to the monitor 103 of the complex data are performed by each processing of S65-S69 (S69). Thus, when projection of a game person is bad, directions of a manager can perform re-photography any number of times.

[0073]

If the manager who looked at the display of a monitor 103 judges that projection of a game person is good and directions of printing are made by the manager through a keyboard 104 (S70:No, S72:Yes), after centralized-control equipment S reads the complex data memorized by synthetic data memory 116c corresponding to a code number and changes it into the data format which can be printed, it will be printed by the printer 105 (S73). After printing eliminates each data corresponding to the printed code number from image data memory 116a, image pick-up data memory 116b, and synthetic data memory 116c, respectively (S74), and ends this printing processing.

[0074]

A game person is presented with the printing result outputted from the printer 105 of centralized-control equipment S by the employee of the pachinko hole H. Since the code number 125 of the pachinko machine 101 is also collectively printed by the printing result, an employee is not mistaken in a game person. In addition, about the code number of the pachinko machine 101, synthetic printing is not carried out, but because it displays on a monitor 103, you may stop. In this case, the employee of the pachinko hole H hears the code number of the pachinko machine 101 from the manager who looked at the monitor 103, and hands a printing result to the game person who is playing the game with the pachinko machine 101 of that code number.

[0075]

Synthetic printing of a game person's image pick-up image 121 and the images 122-126, such as a great success pattern, is carried out at the printing result as mentioned above (refer to drawing 8). Therefore, it can consider as the service which remains in a game person's recollections by offering this printing result to a game person. Since synthetic printing even of the date 126 is especially carried out with a game person's own image pick-up image 121 and own great success pattern 122, it remains in commemoration further for a game person.

[0076]

In each above mentioned example, as a photography means according to claim 1, as a synthetic means, processing of S5 and S67 corresponds, and processing of S26 and S73 corresponds [processing of S3 and S65] as a printing means, respectively.

[0077]

As mentioned above, although this invention was explained based on the example, this invention is not limited to the above-mentioned example at all, and it can guess it easily for amelioration deformation various by within the limits which does not deviate from the meaning of this invention to be possible.

[0078]

For example, although the 1st sort pachinko machine 1,101 was explained to the example, you may make it use game machines, such as the 2nd sort, the 3rd sort pachinko machine, or a slot machine, as a game machine which constitutes a game machine system as a game machine which constitutes the game machine system 80,100 from this example.

[0079]

Moreover, although it explained in the 1st example, using the card reading unit 23 as a unit which holds a printer 67 while being arranged between the pachinko machine 1 and the pachinko machine 1, it replaces with this, and it is the thin unit arranged between the pachinko machine 1 and the pachinko machine 1, and you may make it use the cash machine which lends out a game ball by injecting direct cash. That is, you may make it hold a printer 67 in this cash inside of a plane. In this case, in order to maintain a cash machine at a thin shape, the printing paper exhaust port 34 of a printer 67 is arranged by the vertical mold. In addition, even if it is the card reading unit 23 and units other than a cash machine, as long as it is the unit arranged between the pachinko machine 1 and the pachinko machine 1, you may make it hold a printer 67 in which unit, so that printing paper may be discharged by the lengthwise

direction.

[0080]

The modification of this invention is shown below. Said photography means is the game machine system 1 characterized by being constituted by the surveillance camera of the amusement center in which two or more game machines are installed in a game machine system according to claim 1. By using the surveillance camera of an amusement center for a photography means, since it is not necessary to form another camera as a photography means, the equipment cost of a game machine system and each game machine can be reduced.

[0081]

It is the game machine system 2 characterized by preparing one set of said printing means to two or more game machines in a game machine system according to claim 1 or the game machine system 1. For example, by using the printer of the management equipment of an amusement center as a printing means, the need number of a printer can be decreased and the equipment cost of a game machine system can be reduced. Moreover, since it is not necessary to establish a printing means for every game machine, the equipment cost of each game machine can be reduced.

[0082]

The game machine system 3 characterized by having a display-control means to display the image data compounded by said synthetic means on the monitoring device in which it is prepared by the management equipment of an amusement center in a game machine system according to claim 1, the game machine system 1, or 2, and a printing directions means to direct printing of the image data displayed on said monitoring device by the display-control means. Printing can be directed after checking the image printed by the display of a monitoring device.

[0083]

The game machine system 4 characterized by having the re-photography directions means to which said photography means is re-operated, a game person is re-photoed in the game machine system 3, the re-photoed image pick-up data is compounded with said indicative data with said synthetic means, and regeneration of the compounded image data is carried out to said monitoring device with said display-control means. As a result of checking the display of a monitoring device, a game person can be re-photoed when projection of a game person is bad. Therefore, the good image of projection of a game person can be printed.

[0084]

It is the game machine system 5 characterized by printing the base number of the game machine used as the date which printed said printing means in a game machine system according to claim 1 or the game machine system 1 thru/or 4, time of day, or the candidate for photography by said photography means with said image data.

[0085]

It is the game machine system 6 characterized by being prepared in the display-control circuit where said photography means and a synthetic means control the display of the display of said game machine in a game machine system according to claim 1, and forming further a display-control means to display the image data compounded by said synthetic means on said display in the display-control circuit. The image printed can be displayed on the display of a game machine, it can be shown to the game person in a game, and the interest of a game can be improved. Moreover, without carrying out transmission and reception of other circuits and data, since the photography means, the synthetic means, and the display-control means are formed in the display-control circuit, image pick-up data and an indicative data can be compounded, and it can display on a display (without applying a burden to other circuits).

[0086]

It is the game machine System 7 which is equipped with a printing directions means to direct printing of the image data displayed on said indicating equipment by said display-control means in the game machine system 6, and is characterized by the printing directions means being arranged in the location which can be operated by the game person in a game. After the game person itself checks with a display the image printed while continuing a game, printing of the image can be directed.

[0087]

In the game machine system 6 or 7, re-operate said photography means and a game person is re-photoed. The re-photoed image pick-up data is compounded with said indicative data with said synthetic means. It is the game machine system 8 which is equipped with the re-photography directions means to which regeneration of the compounded image data is carried out to said display with said display-control means, and is characterized by the re-photography directions means being arranged in the location which can be operated by the game person in a game. As a result of checking the display of a display, when the game person itself is not pleased in the image, the game person itself can direct re-photography, continuing a game. Therefore, the image with which the game person was pleased can be printed.

[0088]

It is the game machine system 9 which is equipped with an elimination means to eliminate a game person's image currently displayed on said display in the game machine system 6 thru/or 8, and an elimination directions means to direct elimination by the elimination means, and is characterized by the elimination directions means to be arranged in the location which can be operated by the game person in a game. The game person who does not like that its own image is displayed on a display can eliminate the image, continuing a game.

[0089]

It is the game machine system 10 characterized by forming longwise the exhaust port of the printed matter of the printing means while said printing means is formed in the unit arranged between said game machines and game machines in a game machine system according to claim 1 or the game machine system 1 thru/or 9. Even if it establishes a printing means in a unit by forming the exhaust port of printed matter longwise, the breadth of the unit can be kept small. In addition, as this unit, the card reading unit of the thin shape arranged between a game machine and a game machine, the cash machine which pays out a game ball by injecting cash directly are illustrated.

[0090]

It is the game machine system 11 characterized by photoing a game person immediately after displaying the display as which said photography means determines great success in a game machine system according to claim 1 or the game machine system 1 thru/or 10 on said display. Since the game person is doing best expression immediately after the display which determines great success, the game person of a starting good expression can be photoed.

[Brief Description of the Drawings]

[0091]

[Drawing 1] It is the front view of the pachinko machine which constitutes the game machine system which is the 1st example of this invention, and a card reading unit.

[Drawing 2] It is the block diagram having shown the electric configuration of the substrate for printing of a card reading unit in the substrate for control of a pachinko machine and the substrate list for a display which constitute a game machine system.

[Drawing 3] It is drawing having shown the example of a printing sample.

[Drawing 4] It is the flow chart of the great success display process performed with the substrate for a display.

[Drawing 5] It is the flow chart of the printing processing performed with the substrate for printing.

[Drawing 6] It is the block diagram having shown the game machine structure of a system in the 2nd example.

[Drawing 7] It is the block diagram having shown the electric configuration of centralized-control equipment in the substrate for control of a pachinko machine and the substrate list for a display which constitute the game machine system in the 2nd example.

[Drawing 8] It is drawing having shown the example of the printing sample in the 2nd example.

[Drawing 9] It is the flow chart of the great success display process performed with the substrate for a display in the 2nd example.

[Drawing 10] It is the flow chart of the printing processing performed with the centralized-control

equipment in the 2nd example.

[Description of Notations]

[0092]

1,101 Pachinko machine (game machine)

10 Liquid Crystal (LCD) Display

60 Camera

67,105 Printer

70,120 Printing result (sample)

71,121 Image pick-up image

72,123 Great success pattern

73,123 The number of rounds

74,124 Number of counts

80,100 Game machine system

102 Surveillance Camera

103 Monitor

125 Code Number of Pachinko Machine

126 The Date

C The substrate for control

D The substrate for a display

P The substrate for printing

S Centralized-control equipment

[Translation done.]